Gakken

OFFICIAL LOG BOOK

オフィシャル
ログ ブック

UN-GO
アンゴ



【原画】矢崎優子
【仕上げ】中山しほ子



メインスタッフ、キャストに徹底インタビュー！

■STAFF
水島精二、會川昇、pako、高河ゆん、稲留和美、矢﨑優子、やぐちひろこ、三間雅文、NARASAKI、LAMA　ほか

■CAST
勝地涼、豊崎愛生、山本希望、三木眞一郎、松本まりか

★作画スタッフ13名によるイラストメッセージ！
石橋翔祐、出雲誉明、伊藤嘉之、稲留和美、菅野宏紀、日下部智津子、小森高博、斉藤英子、武本大介、玉置敬子、村井孝司、矢﨑優子、やぐちひろこ

★イラストギャラリー

★全11話&因果論プレイバック

★キャラクター原案、設定画などの資料も掲載

オトナ　話題のアニメをまるごと楽しむ！
ANIMEDIA
アニメディア

UN-GO オフィシャル ログ ブック
1340533000

Gakken

OFFICIAL LOG BOOK

オフィシャル
ログ ブック

UN-GO
アンゴ



UN-GO（アンゴ）OFFICIAL LOG BOOK

オフィシャル ログ ブック



【イントロダクション】

新たな戦後を迎えた混乱の中、
探偵・結城新十郎は真実を求める。
事件の真実、
人の心の真実、
そして自分の真実。

真実をめぐる物語
『UN-GO』の全貌と、
本作に携わったスタッフ・キャストの思いを
ここに記録する。







【目次】

イラストギャラリー……004
ストーリーダイジェスト……009
キャラクター紹介……010
第1話……014
第2話……018
第3話—第4話……022
第5話……028
第6話……032
第7話—第8話……036
第9話—第10話—第11話……042
OP……050
ED……052
因果論……054
因果日記……058

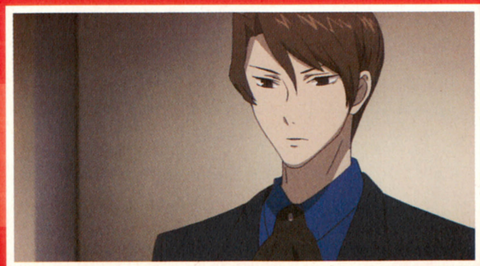


インタビュー……061
水島精二【監督】……062
會川昇【ストーリー・脚本】……074
pako【キャラクター原案】……082
高河ゆん【キャラクター原案】……084
稲留和美×矢崎優子×やぐちひろこ【キャラクターデザイン・総作画監督】座談会……086
NARASAKI【音楽】……094
三間雅文【音響監督】……097
勝地涼【結城新十郎役】……102
豊崎愛生【因果役】……104
三木眞一郎【海勝麟六役】……106
松本まりか【風守役】……107
山本希望【海勝梨江】……108



イラストメッセージ……109
石橋翔祐……110
出雲誉明……111
伊藤嘉之……112
稲留和美……113
菅野宏紀……114
日下部智津子……115
小森高博……116
斉藤英子……117
武本大介……118
玉置敬子……119
村井孝司……120
矢崎優子……121
やぐちひろこ……122
『UN-GO episode:0 因果論』舞台挨拶イベントレポート……123
商品紹介……124







●イラスト／pako&高河ゆん　デザイン／園夢見



●初出：アニメディア2011年8月号　イラスト／pako



●キービジュアル　原画／矢崎優子　仕上げ／中山しほ子　背景／GREEN　コンポジット／佐々木康太　デザイン／團夢見





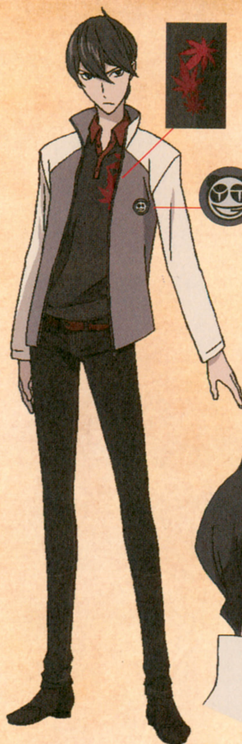
●初出：アニメディア 2011 年 9 月号　原画／やぐちひろこ　仕上げ／後藤ゆかり



●キービジュアル　原画／矢崎優子　仕上げ／中山しほ子　背景／GREEN　コンポジット／佐々木康太　デザイン／團夢見

UN-GO（アンゴ）
STORY DIGEST
ストーリー　ダイジェスト









Shinjyuro Yuki

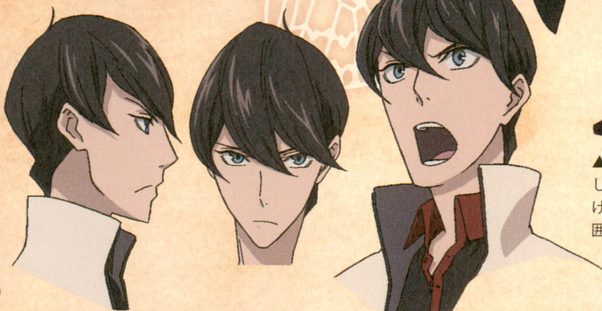
結城新十郎

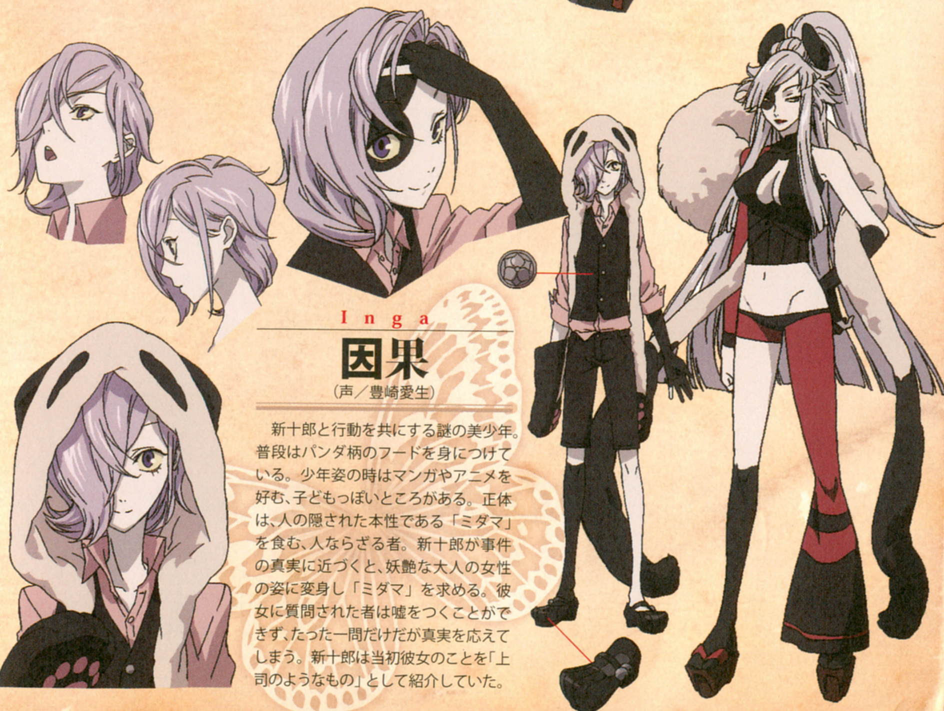
（声／勝地涼）

終戦後の東京・新宿の立ち入り禁止区域内に住み、「結城探偵事務所」を経営している青年。常に冷静沈着で、小柄だが運動神経は抜群。人並み外れた推理力で数々の難事件を解決しているが、その真実は世間に公表できないものばかりであるため、表向きは麟六の推理が真相とされている。世間的には麟六に負けてばかりいることから、「敗戦探偵」と呼ばれる。本名、出身地、年齢など全て明かされていない。因果とはある事件で知り合い、ある契約を交わしている。



▲外国を放浪し、帰国した当時の姿。無精ひげを生やし、不遜な雰囲気を漂わせている



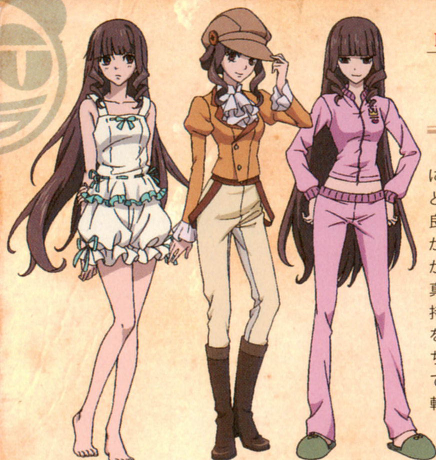


Inga

因果

（声／豊崎愛生）

新十郎と行動を共にする謎の美少年。普段はパンダ柄のフードを身につけている。少年姿の時はマンガやアニメを好む、子どもっぽいところがある。正体は、人の隠された本性である「ミダマ」を食む、人ならざる者。新十郎が事件の真実に近づくと、妖艶な大人の女性の姿に変身し「ミダマ」を求める。彼女に質問された者は嘘をつくことができず、たった一問だけだが真実を応えてしまう。新十郎は当初彼女のことを「上司のようなもの」として紹介していた。

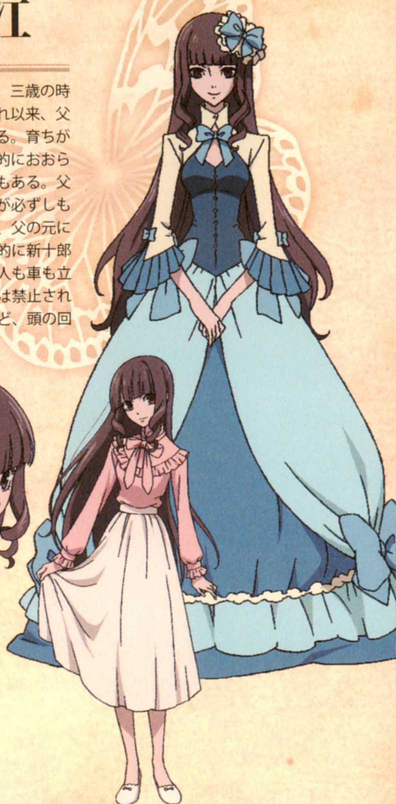


Rie Kaisho

海勝梨江

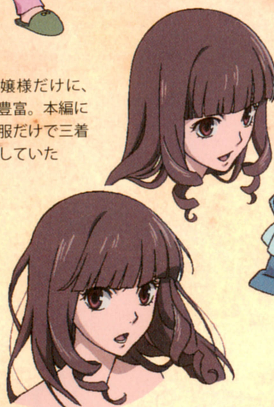
（声／山本希望）

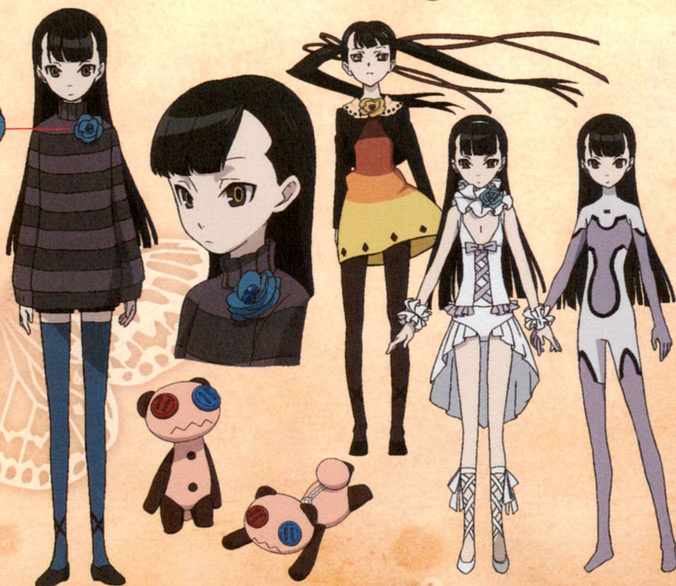
麟六の娘で、家事手伝い。三歳の時に母親を亡くしており、それ以来、父とメイドたちと暮らしている。育ちが良く、物事に対しては基本的におおらかで、おおざっぱなところもある。父が解決してきた事件の真相が必ずしも真実ではないと知って以降、父の元に持ち込まれた事件に、積極的に新十郎を巻き込むようになった。人も車も立ち入り禁止のところに「馬は禁止されていない」と騎馬で入るなど、頭の回転はそこそこ速い様子。





◀▲お嬢様だけに、衣装も豊富。本編には乗馬服だけで三着も登場していた



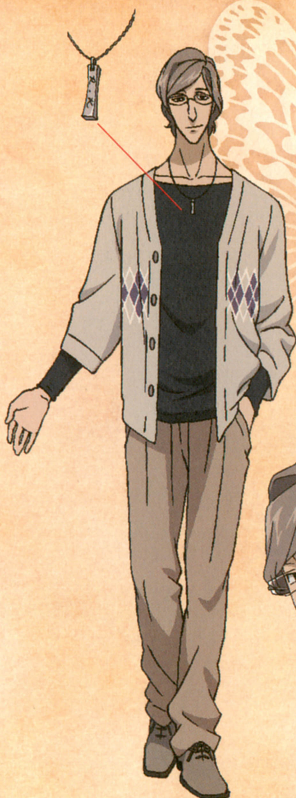


Kazamori

風守

（声／松本まりか）

佐々家の前当主である駒守によって作られた人工知能R.A.I.（REAL A.I.）。倫理上の問題で戦後に開発が中止されたため、現存する最後の一つの存在だと言われている。プログラムの集積存在であり実体がないが、メインプログラムをボディに収めることで、実体を得ている。世界各地のプログラムに侵入することが可能。新十郎と行動を共にするようになってからは、少女型のアンドロイドとパンダのぬいぐるみの両方を使って行動していることが多い。



Rinroku Kaisho

海勝麟六

（声／三木眞一郎）

戦後に復旧した通信インフラとその技術を独占する、通称メディア王。通信会社JJシステムの会長で、検察庁や警視庁の情報分析顧問も務める。頭脳明晰で、虎山が持ち込む難事件もたやすく解決してしまうため、世間では探偵以上の推理力の持ち主だと思われている。実際は、政財界に波風を立てない美しい結末の真相を作り上げているだけ。いつも柔和な笑みを浮かべており、飄々としているが、新十郎の推理力には一目置いているよう。





▲人前に姿を現すことを避けており、推理は自室のコンピュータによるデータを基に行うことが多い。書庫に収められた蔵書は膨大で、本人もどこに何があるかわからないらしい



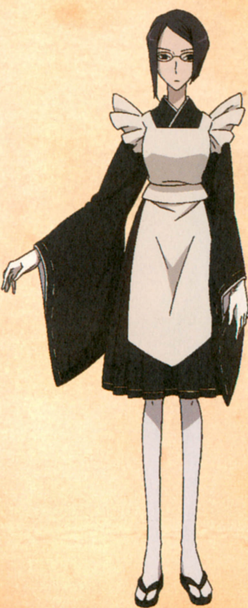


Izumi Koyama

虎山泉

（声／本田貴子）

諸外国からの圧力と各省庁の調整をするために、戦後新設された検察庁連合調整部の検事。自らの判断で捜査を行う権限を持っていることもあり、難事件が発生すると麟六の意見をよく聞きに行っている。理知的で優秀な女性だが、麟六の導いた真相を否定する新十郎とはあまり馬が合わないよう。第8話では別天王の力で自らを梨江のメイドだと思い込み、メイド服姿を披露。正気に戻ってからはその姿を恥ずかしがるという珍しい表情が見られた。











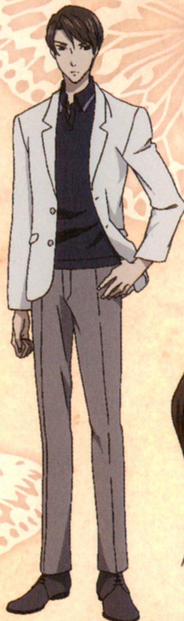






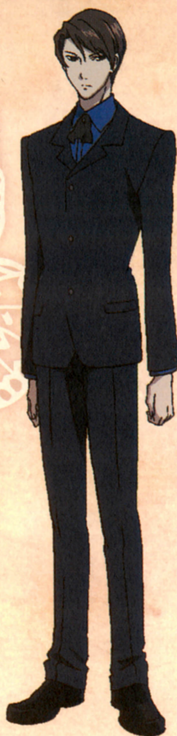
Seigen Hayami
速水星玄
（声／入野自由）

警察庁警備局課長。新十郎の関わる事件を担当することが多く、泉同様に新十郎をうさんくさく思っており、彼に対する当たりはきつい。現場ではほとんど表情を変えず、クールな雰囲気を漂わせているが、第8話で女因果から迫られたときには、頬を染めるといった男性らしい面も見せた。虎山のことを尊敬している。





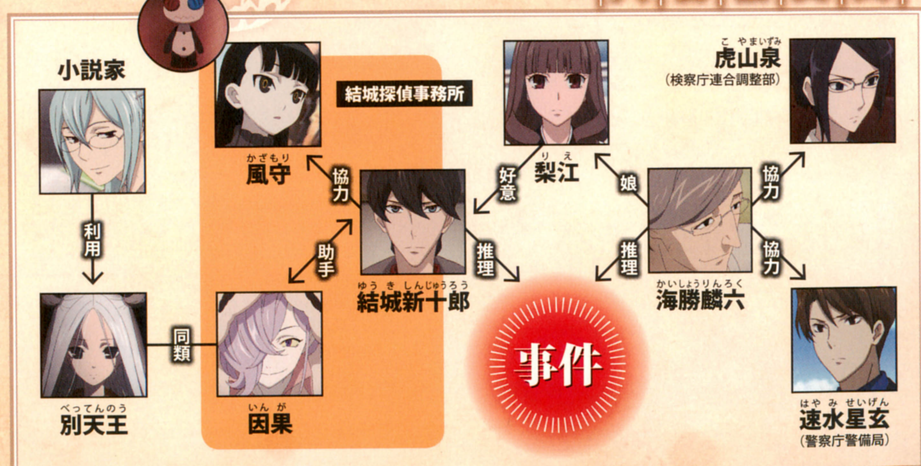




Bettennou
別天王

新興宗教「別天王会」の教組でもあった少女。自らが持ち主と認めた者の言葉を、他人に現実として見せるという能力を持つ。第7話で、新十郎が自分を映画カメラマンだと思ったのも、第9話でTV局のスタジオに麟六がいたにも関わらず、梨江が自宅で麟六を見たのも別天王の力だった。ただし、当該人物が目の前にいることを理解している人に、別人をその人に見せかけることはできないなどの制限もある。

人物相関図





第1話

舞踏会の殺人

坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖〝舞踏会殺人事件〟」より



私が呼ばれたってことは、
なにか**事件**が**起こる**ということですよ。
大事件がね。



Ittou Ono
小野一刀
（声／河野智之）

▲加納信実のパーティー会場にて。復興利権で信実と繋がっている、自由国民党の代議士。衣装はナポレオン



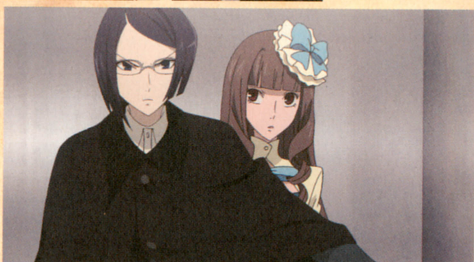
Masahiko Kanda
神田政彦
（声／小形満）

▲小野と同じく、復興利権で信実と関係している国際通貨銀行日本支部の代表。衣装が小野と同じなのは偶然？





◀検察の泉は梨江にとって、父・麟六に厄介ごとを運んでくる存在。そんな梨江を、泉は新十郎たちから無意識にかばう



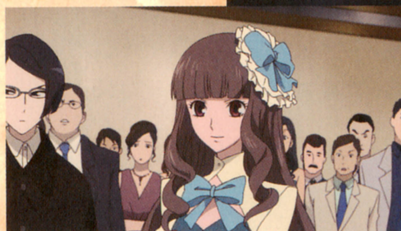
戦時中、そして戦後

復興利権にまつわる汚職の嫌疑をかけられた実業家・加納信実が自らの潔白を証明するために開いた仮装パーティー。だが加納は、ナイフで刺され壇上に倒れてしまう。トリックや犯人の動機などは原作から大幅に変わっているものの、鹿鳴館時代風の仮装パーティーという舞台設定を踏襲しているため、全11話の中では一番原作に忠実な印象のエピソードとなっている。

'51年発表の原作は明治時代が舞台だが、安吾が念頭に置いたのは、'48年に発覚した、復興資金が目当ての贈収賄・昭和電工事件といわれる。ただし、この構図は決して過去のものではなく、現在もODA（政府開発援助）汚職などで世界のどこかにありそうな問題だ。

注目は犯人の動機。戦時中と戦後で世間の風向きがまったく変わってしまったことへの嘆きは、この作品が「人間は時代の空気の中で踊らされているだけではないか」という視点を持っていることを示す。

▼招待された父・麟六の代わりにパーティーに出席した梨江。新十郎も招待を受けてここにいるが、どことなく浮いている……











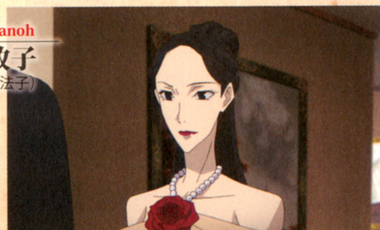
また君に、少しだけ
およばなかったようだね。

Nobuzane Kanoh
加納信実
（声／有本欽隆）



▲総合商社加納グループ社長。検察・警察から、復興支援金着服の嫌疑をかけられている

Atsuko Kanoh
加納敦子
（声／桑島法子）



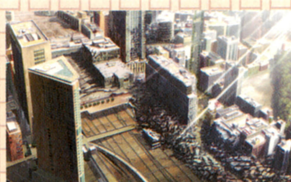
▲信実の妻。夫を英雄視している。戦時中、そして戦後での、信実に対する世論の変化に不満を抱いている



UN-GO ナゼナニ

『UN-GO』の舞台って、どんなとこ？

『UN-GO』における日本は、対テロ戦争のため海外出兵を積極的に行い、その結果、報復テロの対象とされて東京などで大規模テロが実行されたという設定。現在は、戦争は終結状態となり、諸外国が連合して日本の復興を監視付きで支援している。検察庁連合調査部はその調整のために設立された。



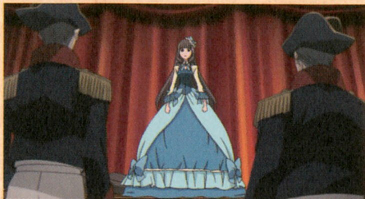
▲都心である新宿もテロにより荒廃。立ち入り禁止区域が広がる



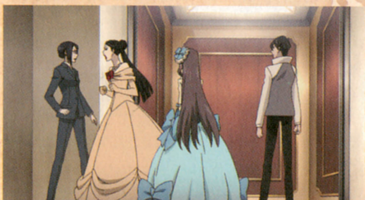


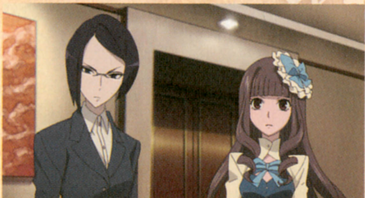
▲テロの傷跡の残る東京の、禁止区域で暮らす人々も多い











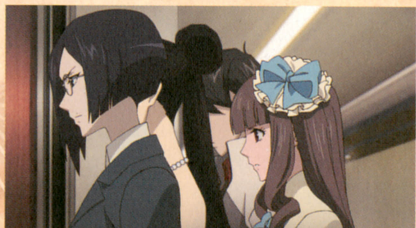
▲壇上で、信実は背中をナイフで刺され殺害される。それもSPに護衛された中で。検察・警察の上に位置する自衛省が信実を殺したと、敦子は泉に詰め寄る



▲無邪気な子どものように登場したかと思えば、パーティー会場の天井を見上げ、なにやら不気味な笑みを浮かべる因果。一体、何が見えているのか



◀加納グループの強制捜査のため、警察の速水星玄も会場にいた





◀▲会場には無数の監視カメラがあり、そこから得た映像で鱗六は事件を推理。電話の声は会場のスピーカーからも流れている

今日の因果ちゃん♥





今回の因果ちゃんの見どころは、まずは初登場シーン。エレベーターに駆け込んで、ボタンを押そうとするその可愛い仕草だけで、既にキャラ立ち十分！　続いては、新十郎を紹介する口上。「最後の名探偵」なんて言い回しは、新十郎の持つ時代遅れの気分をよく理解している!?

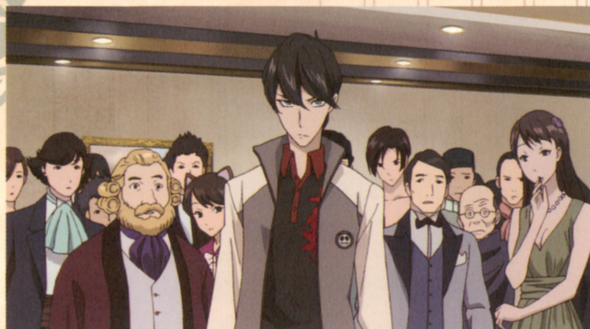




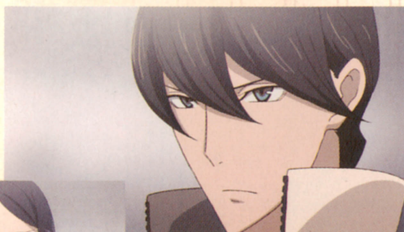
◀女因果を「うちの上司（みたいなもの）」と説明する新十郎。この説明は定番として毎回繰り返される

その時、新十郎は……

エレベーターに因果と共に乗り込んでくるのが、新十郎の初登場。泉との冷戦関係とパーティー客のリアクション、そして因果の口上で、新十郎の立ち位置が要領よく説明される。決めゼリフは、探偵ものの定石——探偵がいると必ず事件が起きる——を逆手にとった「しかし私が呼ばれたってことは、なにか事件が起きるということですよ」。このセリフは第11話で、もう一度繰り返される。



▲「敗戦探偵」とは、麟六に推理で負け続けているように見えるためについた呼び名だ





◀▲新十郎は麟六を「怪しげなネットビジネスの成功者が、金と技術を独占して各省庁の顧問さまってだけ」と皮肉った。それに怒る泉





◀▲明らかにした真実と、世に出る、麟六が作った「真実」。どちらが人を救うのか。真実を明らかにしても、屈託を抱えた新十郎の顔は晴れない

■CAST

結城新十郎／勝地涼　因果／豊崎愛生
海勝梨江／山本希望　速水星玄／入野自由
虎山泉／本田貴子　海勝麟六／三木眞一郎
加納信実／有本欽隆　加納敦子／桑島法子
小野一刀／河野智之　神田政彦／小形満
海勝家のメイド／折笠富美子
寺田涼子／尾崎麗奈　警備員／遠藤大智
パーティー客／長尾歩、吉開清人、村上裕哉

■STAFF

脚本／會川昇
絵コンテ／水島精二
演出／浅井義之
作画監督／矢崎優子
作画監督協力／稲留和美、村井孝司

原画／出雲誉明、石橋翔祐、鈴木彩史、甲斐泰之、堀川耕一、田代雅子、安彦守、やぐちひろこ、安留雅弥、大西紀子、根岸宏行、樋口香里、安食佳、村井孝司、稲留和美

第二原画／板井俊祐、加藤照代、河野依里子、関本美穂、森淳、ボンズ作画部、ウォンバット

動画チェック／鈴木富美子
色指定／中山しほ子
背景／GREEN
特殊効果／イノイエシン
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、龍角里美、日野有里子、澤貴史
CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／園夢見
フォント協力／フォントワークス
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
録音／山田富二男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／嶌村子
音響制作／テクノサウンド、鐘江徹
編集スタジオ／キュー・テック

制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／小池崇士

アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会
（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）



第2話

無情のうた

坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖〝ああ無情〟」より







▲初めてアイドルアプリ（ドルプリ）を見た新十郎と因果。ドルプリの女の子のスカートをめくろうと、因果はオイタを！





▲「夜長姫3＋1」の事務所社長で生みの親・長田久子が殺害。麟六はニュースを苦い顔で見る

◀▼戦前・戦中のアイドル「夜長姫3+1」。デビュー直前の12月23日に発生した、東京最初のテロの被害者となって死亡した四人目のメンバー「あんざいえり」がいた









新情報拡散防止法の悲劇

謎の女に頼まれてタクシー運転手があるお屋敷で引き取ったトランクの中には、屋敷の主・長田久子の死体が入っていた。このトランクを屋敷の門番に預けたのもやはり謎の男。麟六は長田久子の愛人・荒巻を容疑者とする。新十郎は長田久子の娘・安と出会い、久子の事務所に所属し、戦後活動を禁止されたアイドルグループ「夜長姫3＋1」の存在を示唆される。

浅草の女剣劇が重要な役割を果たす原作を、放送禁止アイドルとドルプリ（ヴァーチャルアイドルが歌うアプリ）という似て非なる道具に入れ替えての脚色。戦意高揚に使われたという挿入歌『ヴァルハラ処女ケ丘』を畑亜貴が作詩し、さらに挿入曲としてアイドリング!!!の楽曲が使われるという音楽的にも豪華なエピソード。なお安が歌う『ブルーライト・ヨコハマ』は'70年代の韓国で、日本文化禁止にもかかわらず広く人々に歌われていた、正真正銘の〝放送禁止歌〟。

▼新十郎に、母・長田久子殺害事件の捜査依頼をした。住居は横浜。歌手を志しており、『ブルーライト・ヨコハマ』などをよく歌う











▲母が死した直後にも関わらず歌い、歌手になる夢を諦めない安に、そして遺影に向かう安の表情と仕草に、新十郎は嫌な予感を覚える





▲新十郎は「夜長姫3＋1」メンバーの元を訪ねる。澄香には会えなかったが、夢乃と公美には面会が叶った



▲▼裏ソフト販売業者・小山田に「夜長姫3＋1」の映像を見せてもらい、「あんざいえり」の声から、新十郎は真実に気付く





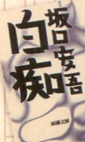


UN-GO ナゼナニ

安吾とミステリ、意外なようで意外でない関係

『白痴』で知られる坂口安吾は、探偵小説にもこだわりを持ち『明治開化　安吾捕物帖』以外にも長編『不連続殺人事件』『復員殺人事件』（ただし『復員～』は未完）を書いている。両作で探偵役を務めた巨勢博士は矢代寸兵という文士の弟子。

『UN-GO』第6話で、小説家が矢島に手渡した書籍『犯罪心理学研究史』は著者が矢代寸兵で、「巨勢博士資料より」とあり、ミステリ作家・安吾へのオマージュとなっている。また安吾は「探偵小説とは」などのエッセイで探偵小説とは一種のパズルで「小憎らしいゲーム」であると持論を語っている。







▲『白痴』は入手しやすい安吾だが、ミステリのほうは現在ではなかなか手に入れづらい





▲戦後「夜長姫3＋1」は解散。その後公美、夢乃は、久子から生活費を得ていた。新十郎は二人を犯人に仕立て上げたかった存在を推察する











◀▲▶「あんざいえり」の幽霊が犯人？と指差す因果。たまらずトイレに駆け込む夢乃に、因果は「四人目の夜長姫」に関する真実を問う











▲分身・えりの墓前で泣きぬれる安。だが『ブルーライト・ヨコハマ』を耳にし、彼女は歌いだす

▲▶戦意昂揚のために作られたアイドル「夜長姫3＋1」。そのからくりを明らかにしないため、麟六は別の犯人を仕立て上げたのだ

今日の因果ちゃん♥

因果ちゃんは今回お腹がすいていたのか、とてもミダマを食みたがっております。それは単にお腹がすいていただけでなく、出会う人がみんな大きな秘密を抱えて、嘘ばっかりついていたからかもしれませんが。ともかくその分、普段よりも積極的にミダマを食べに行ってます。





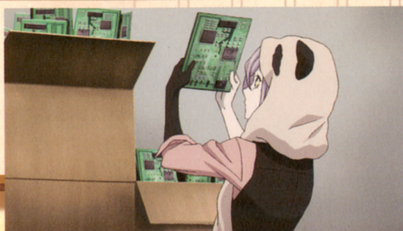




◀ドルプリを「ドリルプリン？」と空耳。食欲MAX（笑）な空耳センスが実に因果らしい！

その時、新十郎は……

新十郎は、情報屋の小山田に依頼して、新情報拡散防止法で禁じられた歌声をネット上にアップする。麟六の一方的な推理に対して、新十郎が一矢を報いる可能性を示す。なにが新十郎の感情を大きく揺さぶったのか、考えながら見直してみるのも興味深い。なお、新十郎は、「夜長姫3＋1」を知らないのか、と聞かれて「日本にいなかった」と答えているが、これは『因果論』につながるセリフ。





▶▼基盤を素手で触ったり、公衆の面前で「ヨナガー！」と叫んだり、自由奔放過ぎる因果に、新十郎は携帯をぶん投げた！

▼安は母を殺めた。その真実をはっきりさせることにためらう新十郎に因果は「可哀想なのはあの子？　それとも自分？　自分を憐れんでも真実は変わらない」と言う









▲ミダマを欲しがる因果を抑えて「夜長姫3＋1」の調査を進める新十郎。ハラペコ因果ちゃんを抑えながらの調査は、新十郎も大変だ

■CAST
結城新十郎／勝地涼　因果／豊崎愛生
海勝麟六／三木眞一郎　虎山泉／本田貴子
長田安／安野希世乃　梅澤夢乃／牧野由依
常実公美／加藤英美里
中橋澄香／安済知佳
海勝梨江／山本希望　小山田新／樋口智透
中橋英太郎／大畑伸太郎
長田久子／松澤千晶
オタク／庄司将之、吉開清人、河田吉正、杉村憲司、村上裕哉、野坂尚也

■STAFF
脚本／會川昇
絵コンテ／水島精二
演出／末田宜史
作画監督／堀川耕一

原画／ 堀川耕一、宗崎暢芳、阿部尚人、仁井宏隆、石川健朝、浦野達也、川上暢彦、高橋優、波部崇、牛島希、家田佑樹、次橋有紀、岡崎洋美、青柳富士子、清水博幸、林央剛、飯村真一、田中智子、一居一平、青木真理子、なかじまちゅうじ、西尾智恵、河野悦隆

第二原画／ウォンバット、スタジオ・リバティー

動画チェック／小林亜希
色指定／金光洋靖
ペイント／ Wish
色彩設計補佐／後藤ゆかり
背景／ GREEN
特殊効果／イノイエシン
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、龍角里美、日野有里子、澤貴史
CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／園夢見
フォント協力／フォントワークス
録音／山田富二男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／嶌村京子
音響制作／テクノサウンド、鐘江徹

制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／黄滿錫

アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会
（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）



第3話
覆面屋敷
坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖“万引一家”“覆面屋敷”」より

第4話
素顔の家
坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖“万引一家”“覆面屋敷”」より



――オレたちはただ生きて……堕ちるだけだ………



Mitsuko Sasa
佐々光子
（声／椎名へきる）

▲佐々駒守の娘。風守が焼死直前にとった、自分を押しとどめる仕草に疑問を持ち、梨江に相談する





◀佐々家当主・風守が全身を炎に包まれ焼死した。しかも佐々家は、七年前に前当主・駒守を爆発事故で亡くしている

Kigihiko Sasa
佐々木々彦
（声／星野貴紀）



▲駒守の弟で、風守の叔父。風守に変わり駒守の妻・糸路と共に会社を動かしている

▼新十郎たちが暮らすのは、新宿の立ち入り禁止区域。そこになんと、梨絵は馬で乗りつけた！　事件に「呪い」が絡んでいるらしいと聞き、因果は楽しげだ





“正しいこと”とは、何か

佐々家当主・佐々風守が焼死した。病弱で離れから出てこず、その素顔も覆面でさらすことのない謎の当主。風守が死んだ日は奇しくも、前当主で人工知能の研究者・佐々駒守が七年前、爆発事故で死亡した日と同じ日付だったのだ。果たして風守の死因は自殺か、他殺か、それとも呪いなのか……。

第3話、第4話は連続エピソードだが、第3話は「風守の死の真相」を、第4話は「風守の代わりに死んだのは誰か」をそれぞれ謎として展開するので、1話完結エピソードとしても楽しめる。

物語の鍵は、駒守が開発した高性能な人工知能Real A.I.（R.A.I.）。これを搭載したロボットは、「著しく残酷な、或いは異常性欲者の欲求に応える目的で利用されており、青少年の健全な育成を妨げるもの」として禁じられた。一方、駒守はこの規制に対して反発し「R.A.I.搭載ボディ同士が破壊しあい、或いは愛し合い、その姿を見て我々が楽しむことがどんな罪に





（声／渡辺久美子）



（声／松岡洋子）

▲風守の住み込み医師・多久は、風守焼死の際に火傷を負った。文彦は駒守の子で、風守の死後、後継者として当主を継ぐ予定だ



◀事件調査のため話を聞く中、不穏な音に壁を壊すと、監視カメラが！



◀屋敷中に風守が監視カメラを仕掛け、家人の動向を見張っていたと言う木々彦。一方新十郎は、液晶画面の冷蔵庫が気になる……







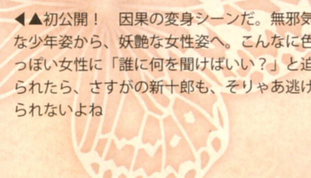








◀▲初公開！　因果の変身シーンだ。無邪気な少年姿から、妖艶な女性姿へ。こんなに色っぽい女性に「誰に何を聞けばいい？」と迫られたら、さすがの新十郎も、そりゃあ逃げられないよね

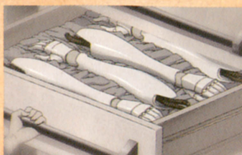
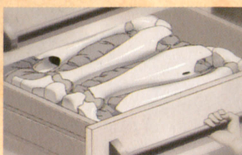


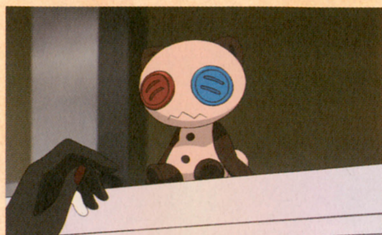
なるというのか。彼らは人間ではない」と主張。この対立は、現実における、アニメ・マンガの暴力や性描写に対する批判・規制の動きと、その擁護を想起させる。そこを念頭に置きつつ、駒守のR.A.I.に対する言動と新十郎の言葉を噛みしめると興味深い。

なお駒守が違反した新情報拡散防止法は第2話に続いて登場。この後、第6話にも登場して、民間の軍事組織である公共保安隊と共に『UN-GO』の世界を特徴づける設定の一つだ。

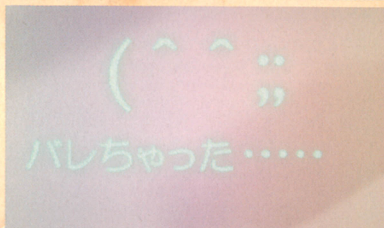


▶風守の正体はR.A.I.だった！　駒守の妻・糸路はこの事実を利用し、自身の子・文彦に家を継がせようとした

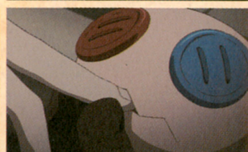
◀▼風守が入っていた冷蔵庫の上に、さりげなく因果は「パンダのぬいぐるみ」を乗せる。その後風守は、殺人容疑で連行されることに












◀▲突如、公共保安隊が新十郎たちの元を襲撃。佐々家から何かを持ち出したかと聞いてくる



◀▲風守は冷蔵庫から、パンダのぬいぐるみに移動していた。無事に連れ出してくれたお礼にと、風守は新十郎に絶妙な刺激を与える



今回の因果ちゃんは、風守の死体があったところに寝ころんだり、新十郎のジャケットで「ふくめん～っ！」ってやったりやりたい放題。そんな因果を前に、微笑で受け流して説明を続ける佐々光子ちゃんは、心が広いのか、それともさりげなく無視してるのか。一方で、影が伸びて自衛軍の兵士を持ち上げるシーンもあり、こっちはミダマを欲しがる時とは別の怖さがある。

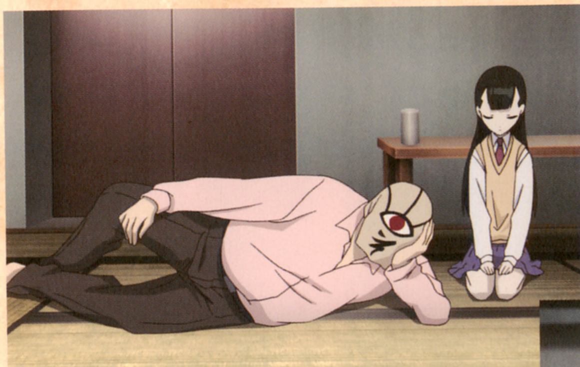





▶多久はかつて、駒守の身代わりとして焼死。今の彼はR.A.I.と判明



▶検察を名乗り佐々家を訪れた黒服の面々。その正体は7年前からR.A.I.をねらっていた自衛軍だった

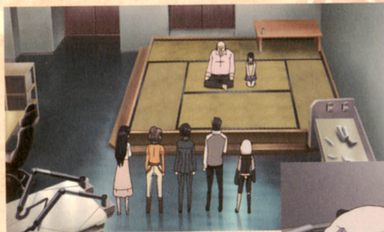




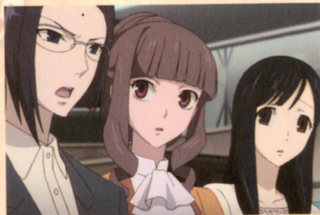
▲本物の検察・泉は自衛軍の面々に、「先に失敗したのはあなたたちだ」と撤退を要求



▲▶佐々家の地下には、駒守の研究室が存在した。七年前に焼死したはずの駒守は、ここでずっと生きていたのだ。父の存命を知り、涙ぐむ光子







▲▶何故駒守は、家族をだましてまで死んだふりをしていたのか。梨江、泉らの追及が始まる





▲パンダを抱えて寝たり、ふにふにしたり。大事なパンダに風守を入れて連れ出すなんて、案外優しい？



▶直前まで風守が入っていたパンダの首を駒守にはねられ、大ショック！　お気に入りなのにっ!!





▲逆ブリッジをする因果。腕を伸ばすのに比べたらこれくらいお手軽？　パンダを自慢げにみせて、可愛い～★





▶腕をにょいーんと伸ばして、人形を拾う

▼「美しいものを愛し、楽しいことを求めただけ」と言い、駒守は少女型ボディにキスをする

▶七年前の、駒守焼死事件の真相は、自衛軍の工作員の死を隠すためのものだった



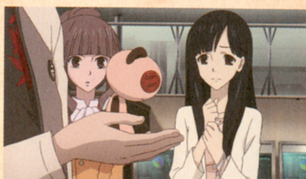




▼間違った人を逮捕させないよう正しいことをした風守を、駒守は握りつぶす

▶「風守は僕が作った。僕が好きにする」と全てのの罪をかぶせようとする駒守に、風守は沈黙







▶パンダのぬいぐるみから少女のアンドロイドに乗り移っていた風守は、新十郎たちと共にいくことを決める





▲父の歪んだ欲望と、兄・風守の最期に涙する光子。彼女をかばって出て行く梨江……

生きている人たちに向けた提言 もうひとつの原作『堕落論』

UN-GO ナゼ ナニ



「オレたちはただ生きて……堕ちるだけだ……」。第4話の新十郎のセリフのモチーフであり、本作全体を通してその思想が濃く反映されているのが、坂口安吾の随筆『堕落論』だ。太平洋戦争での敗戦から間もない1946年の春に発表され、戦時下の言論統制の影響を引きずる当時の日本人の本音を暴くその衝撃的な内容は、大きな反響を呼んだ。「生きよ堕ちよ、その正当な手順の外に、真に人間を救い得る便利な近道が有りうるだろうか。」「戦争に負けたから堕ちるのではないのだ。人間だから堕ちるのであり、生きているから堕ちるだけだ。」と語る言葉は、現在も鋭く我々の心に切り込んでくる。

人間の欲望を肯定する佐々駒守と「あらゆる悪いことを欲すると並列に、人は正しいことを愛する生き物だ」と返す新十郎。どちらが堕落しているのか、それともどちらも堕落しているのか。その答えは生き抜いた先にあるはずだ。なぜなら安吾は戦火を生き抜いた人たちに向けて『堕落論』を書いたのだから。

その時、新十郎は……

新宿南口にある立ち入り制限区域内にも、不法に暮らしている人は大勢いる。結城探偵事務所もその一角にあり、第3話ではそんな地元での新十郎の暮らしの一端がのぞける。皆の相談事にのるなど、他の住人からの信頼は厚いようだ。

また梨江は第1話で、発表される麟六の推理が必ずしも真実ではないことを知り、第3話からむしろ新十郎へと急接近してくる。



◀立ち入り制限区域で暮らす新十郎。雑然としているが、お隣さんたちとの関係は良好な模様

▼因果によって真実が吐き出されるのを、冷静に見守る



▲新十郎たちが泊まったのは、新宿御苑近くの廃自動車の中





▲▶因果と違い、風守は肉体（？）な奉仕にも応えられる。まさか舌が出るとは……

■CAST
結城新十郎／勝地涼　因果／豊崎愛生
風守／松本まりか　海勝梨江／山本希望
佐々光子／椎名へきる
佐々駒守／最上嗣生
虎山泉／本田貴子　海勝麟六／三木眞一郎
速水星玄／入野自由　佐々糸路／松岡洋子
佐々文彦／渡辺久美子
佐々木々彦／星野貴紀
多久英信／最上嗣生　オヤジ／村上裕哉
動画撮影者／吉開清人　女性／広瀬有香
検察を名乗る男／佐藤健輔　男／吉開清人
アンドロイドの女／小幡記子
女性アナウンサー／松澤千晶

■STAFF
〈3話〉
脚本／會川昇
絵コンテ、演出／木村隆一
作画監督／小平佳幸

原画／林あすか、樋口香里、宮本由紀子、松崎正、波部崇、阿部慎吾、志賀道憲、鈴木彩史、道下康太、中村佳史、井上みゆき、石井智美、森淳、武本大介、桑原剛、岩下祐也、石川健朝、斉藤英子、田中宏紀、大西貴子、談議祐子、林央剛

第二原画／ウォンバット

〈4話〉
脚本／會川昇
絵コンテ／水島精二
演出／京極尚彦
作画監督／只野和子

原画／松下浩美、酒井KEI、平林考、臼井篤史、飯田光尋、越田美喜、吉田徹、錦見楽、ワタナベケンイチ、渋谷英樹、高乗陽子、阿部弘樹、水野佳樹

第二原画／雨宮英雄、大内正彦、DROP、プラネット、AI、菁画舎、オープロダクション

動画チェック／岩長幸一（3話）、亀山郁李（3話）、岡部実（4話）
色指定／後藤ゆかり（3話）、岡田絵美子（4話）
色彩設計補佐／後藤ゆかり（4話）
背景／ GREEN
特殊効果／イノイエシン
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、神林剛（4話）、福田光（4話）、龍角里美、日野有里子、澤貴史

CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／團夢見
フォント協力／フォントワークス

録音／山田富二男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／嶌村京子
音響制作／テクノサウンド、鐘江徹
編集スタジオ／キュー・テック

制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／三宅将平

アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会
（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）



第5話

幻の像

坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖　〝幻の塔〟」より











▼葉子の作った彫像の頬に、赤いペンキのようなものが。これが後々、事件解決の重大なヒントになる



Hakuro Shimada
島田白朗
（声／田中正彦）

▲日本は敗戦したのではなく停戦しているのだと主張する、「日輪の会」主催者。徴兵制の復活論者でもある



Jiro Shimada
島田爾郎
（声／古谷徹）

▲白朗の息子で俳優。白朗が爆弾テロで死んだ青年たちを自らの活動の宣伝に使うことに反発していた

本当に美しいのは

衆議院議員・島田白朗から招かれ、戦時中に島田を守るため進んで犠牲になった三人の学生を讃えるブロンズ像の除幕式に立ち会う新十郎。だが気が付くとブロンズ像の基部から血がにじみ、中から死体が二つ発見される。

安吾はエッセイ『特攻隊に捧ぐ』で「私は戦争を最も呪う。だが、特攻隊を永遠に讃美する。その人間の懊悩苦悶とかくて国のため人のためにささげられたいのちに対して。」「私のごとく卑小な大人が蛇足する言葉は不要であろう。私の卑小さにも拘らず偉大なる魂は実在する。私はそれを信じうるだけで幸せだと思う。」と書き、教条主義的な特攻批判を退けた。この安吾の思考は、新十郎の「オレやあんたが偉いわけじゃない。偉いのは、美しいのは、死んだ彼らだけだ」というセリフと響き合っている。

風守が、前回登場した少女型ボディで行動している。どこか佐々光子の面影があるのも面白い。




▲白朗が自分を守って死んだ青年たちを讃えるという名目で作られたブロンズ像の中から、山本の部下たちの死体が発見される







Yoko Hirato
平戸葉子
（声／寺崎裕香）


▲爾郎の友人で、彫刻家。白朗の記念館に寄贈するブロンズ像「三英雄の像」を制作した

Sadanobu Yamamoto
山本定信
（声／三宅健太）


▲元々は「日輪の会」に所属していたが、白朗が支援金を金塊に変えたと訴え、その返還を求めている



UN-GO ナゼナニ

ある時はパンダ？ ある時は少女？ 人工知能、風守の大冒険

佐々駒守により開発されたR.A.I.。そのメインプログラムを移植した存在として、第3話&第4話で衝撃的な登場を果たしたのが風守だ。事件解決後、新十郎の探偵助手として、主に情報収集を担当。時に新十郎を催眠状態から助け出したり、可愛らしい衣装に身を包んでみたりと、因果と並ぶ第二の相棒として多彩な活躍を見せてくれた。

そんな風守の特徴の一つが、パンダのぬいぐるみと少女型ロボットという二つの姿。そこで劇中の登場回数を調べてみたところ、パンダの姿で11回、少女の姿で10回登場していた。パンダと少女両方で登場する場面もあるので多少ブレもあるが、ほぼ同じ割合となっている。キュートな姿と沈着冷静な行動で作品に花を添えてくれた名脇役だ。







▲▶白朗は犯人ではない。改めて推理をした新十郎は、真犯人を突き止めるために関係者を集める



▼鱗六の使用しているモニター越しに、立ち直った新十郎を見て、梨絵は微笑みを浮かべる






▲白朗が犯人だという新十郎の推理は外れた。白朗の美談にやりきれない気持ちを抱える新十郎は、イライラをつのらせていたが……

今日の因果ちゃん♥

因果ちゃんは力持ちっ！伸びた腕でなんと戦車の装甲を破壊破壊！もはや人間業じゃないですねー（事実人間じゃないけど）。それにしても自分の質問によって新十郎の失敗が明らかになったことについてはどう思っているんだろう。案外ミダマを食めればそれでOK？




◀意気消沈している新十郎に「ミダマを食べさせる約束をしただろう」と迫る因果。その姿が妖しく恐ろしい



その時、新十郎は……

思わぬ推理ミスで犯人を間違えてしまった新十郎。推理を開陳する時の音楽が、音を抜いてありいつもより力ないのが面白い。
新十郎はどうして推理を間違えたのか。それは、自分が信じていなかった島田白朗の語る三人の学生の様子に、心を少し揺り動かされたからではなかったか。その心の揺れを否定したいがために、島田が犯人だと思いこもうとしたのではないか。



▲敗戦探偵は有名なので、パーティーなどの招待を受けることは多い



▶梨絵から「期待していた」と言われ、新十郎は自分を「愚かで無力で、人のために何かなんてできない人間だ」と苦悩を吐露する







◀ブロンズ像を撃つ真似をしたものの、途中でやめる新十郎の胸中は……

■ CAST
結城 新十郎／勝地涼　因果／豊崎愛生
風守／松本まりか　島田爾朗／古谷徹
島田白朗／田中正彦　平戸葉子／寺崎裕香
海勝麟六／三木眞一郎　虎山泉／本田貴子
海勝梨江／山本希望　速水星玄／入野自由
山本定信／三宅健太　大坪鉄矢／野島裕史
女性司会者／松澤千晶

■ STAFF
脚本／會川昇
絵コンテ・演出／木村隆一
作画監督／菅野宏紀、武本大介
作画監督協力／稲留和美、伊藤嘉之、やぐちひろこ
原画／石橋翔祐、根岸宏行、河野依里子、玉置敬子、岡田絵里香、酒井原美樹、永野佑貴、高井浩一、樋口香里、福永智子、上田峰子、阿部航、馬場俊子、川西才治、次橋有紀、大下智之、吉田夫美子、青木あさ子、談議祐子、小谷杏子、丸英男、木村文代、天野真志、冨岡寛
第二原画／菅野宏紀、金田尚美、玉置敬子（ボンズ）、ウォンバット、スタジオ・ライブ、AI、遊歩堂、スタジオ・リバティー
動画チェック／岩長幸一、亀山郁李
色指定／鈴木美代子
色彩設計補佐／後藤ゆかり
背景／ GREEN
特殊効果／イノイエシン
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、神林剛、福田光、龍角里美、日野有里子、澤貴史
CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／團夢見
フォント協力／フォントワークス
録音／山田富士男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／嶌村京子
音響制作／テクノサウンド、鐘江徹
編集スタジオ／キュー・テック
制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／荒川直哉
アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）



第6話

あまりにも簡単な暗号

坂口安吾「アンゴウ」より



あの海勝の
尻尾がつかめるならな

Yajima
矢島
（声／藤原啓治）



▲麟六の学生時代の友人で、評論家。新情報拡散防止法により民活で作られた民間刑務所・東関東社会復帰促進センターに収監されていた





▶麟六の蔵書から見つかった暗号の紙からは、矢島と妻のタカ子の指紋が検出された

Takako Yajima
矢島タカ子
（声／垣松あゆみ）



▲矢島の妻。麟六の学生時代の後輩。行方不明になった子どもたちを探している最中にテロに遭って失明したらしいが……



名探偵と暗号と

民間刑務所・東関東社会復帰促進センターを出所した矢島が新十郎を訪れる。依頼内容は麟六の蔵書に挟まれていた暗号の解読。それは待ち合わせの指示だった。矢島は自分の不在中に、妻・タカ子が学生時代の先輩である麟六と情を通じたのではないかと猜疑心を募らせる。『安吾捕物帖』収録作ではない、独立した短篇ミステリを原作としている。

興味深いのは麟六が新十郎に投げかける「真実は常に一つだろうか？」という問いと、黒幕である小説家が言う「名探偵によりすべての謎は明かされ、矢島は妻を殺すはずだった。それが名探偵というものの役割だからだ」というセリフ。二つが言及する「探偵の推理が真実かはその小説中では証明不能であること」「探偵が介在することによって、登場人物の運命が左右されてしまうことの是非」は、併せて「後期クィーン問題」と呼ばれるミステリ上の重大トピックだ。

真実は常に一つだろうか

▲梨江は麟六の用事で、メイドが矢島の家に行っていたことを思い出す

Shosetsuka
小説家
（声／梶裕貴）

◀東関東社会復帰促進センターに収監されている囚人。矢島に麟六の蔵書と思われる本を渡した。本名は不明

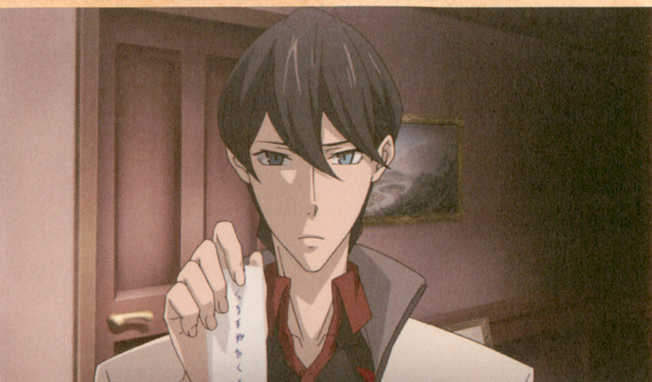
▲売られた矢島家の蔵書を探す新十郎。近所の古本屋のパソコンに、風守が侵入する

UN-GO ナゼナニ

原作通りで逆にレア？ 短編ミステリー『アンゴウ』

『明治開化　安吾捕物帳』を原案とする本作だが、それ以外の短編小説『アンゴウ』を下敷きにしているのが第6話だ。戦死した旧友の蔵書を偶然手に入れた男「矢島」が、その本に残された暗号に気づき、その内容から旧友と失明した妻「タカ子」との仲を疑い始め、真相を突き止めようとする……という内容で、探偵役が矢島ではなく新十郎だったり、旧友が麟六に置き換えられたりしているものの、原作をかなり大胆に脚色することの多い本作のなかでは、珍しく（？）本筋がほぼそのまま残った形でアニメ化されている。結末はアニメと原作で少し異なり、後味もそれぞれなので、読み比べてみるのも面白い。

また隠し味として原作のタイトルは「『安吾』と『暗号』、さらに『暗合』のトリプル・ミーニング」（坂口安吾デジタルミュージアムより）となっており、暗合＝偶然の一致という裏のテーマに気付くことで、より深く物語を味わえるはずだ。









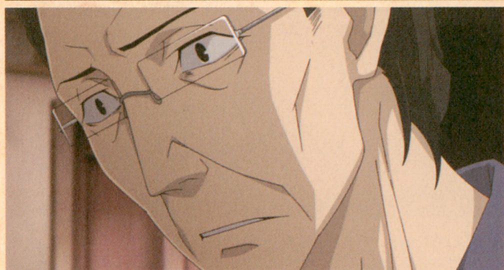
▶矢島家の蔵書を買い取ったのは麟六だった。新十郎はその本の中からさらに多くの暗号を探し出す











▲行方不明になった子どもたちの行き先を突き止めた新十郎だが……

今日の因果ちゃん♥

今回は、女因果の出番はなし。ミダマを食みたいよ、と目をぎらつかせるシーンはあるけど、因果が真実を聞き出すことはなかった。その代わり？可愛かったのは古書店のシーン。古書に落書きされたパラパラマンガを楽しんだり、ネコを抱えて寝ちゃったり。





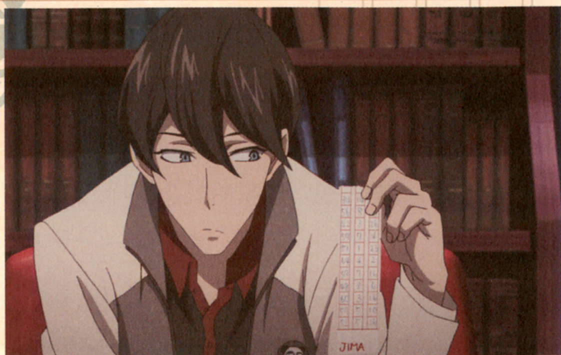
◀レストランの外で馬にニンジンあげて待ってる場面は『因果論』で地面に落書きするシーンと似た雰囲気



その時、新十郎は……

矢島の妻・タカ子が麟六と情を通じている可能性がある。そのことを梨江に告げられないなと言いよどむ新十郎と、それに気づかずクレープについて講釈を延べる梨江の対比が、二人の人生経験の差を感じさせる。

またラスト近くで新十郎は、麟六と初めて顔を合わせ、二人の「真実」に対する考え方が大きく異なることが直接示された。それは二人の年齢、そして生き方の違いでもある。この違いは第11話で再度、確認される。





▲▶暗号解読はさほど難しくなかった

▼新十郎は、矢島家の子どもを探しに来て、初めて麟六と直接対面する







▲新十郎のそばで、真実を明かす理由はミダマだと囁く因果

■CAST
結城 新十郎／勝地涼　因果／豊崎愛生
風守／松本まりか
海勝麟六／三木眞一郎
小説家／梶裕貴　矢島／藤原啓治
矢島タカ子／垣松あゆみ
虎山泉／本田貴子　海勝梨江／山本希望
海勝家メイド／折笠富美子
矢島秋夫／鳥羽月子　矢島和子／佐藤恵
古本屋店主／遠藤大智
古本屋店主／早志勇紀
古本屋店主／吉開清人

■STAFF
脚本／會川昇
絵コンテ／五十嵐卓哉
演出／中村里美
作画監督／出雲誉明、小森高博
作画監督協力／金田尚美、小田嶋瞳

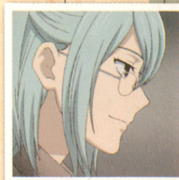
原画／野村雅史、家田祐樹、後藤みゆき、酒井原美樹、永野佑貴、玉置敬子、岡田絵里香、桑原麻衣、安食佳、高瀬さやか、安留雅弥、石橋翔祐、直谷たかし、亀井大祐、西村広、織岐一寛、飯村真一、出雲誉明、小田嶋瞳

第二原画／関本美穂、ウォンバット、スタジオ・リバティー、遊歩堂

動画チェック／鈴木富美子
色指定／金光洋靖
色彩設計補佐／後藤ゆかり
背景／ GREEN
特殊効果／イノイエシン
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、神林剛、福田光、龍角里美、日野有里子、澤貴史
CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／園夢見
フォント協力／フォントワークス
録音／山田富士男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／嶌村京子
音響制作／テクノサウンド、鐘江徹
編集スタジオ／キュー・テック

制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／小池崇士

アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会
（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）



第7話
ハクチユウム
坂口安吾「明治開化 安吾捕物帖〝愚妖〟」「白痴」より

第8話
楽園の王
坂口安吾「明治開化 安吾捕物帖〝愚妖〟」「選挙殺人事件」より



ボクは逃げたいが、
逃げられられないのだ……

Shosetsuka
小説家
（声／梶裕貴）



▲東関東社会復帰促進センターの囚人。新十郎を名探偵として、現実世界に小説を書くという





◀▼小説家との面会を終えた新十郎は、映画の撮影スタジオに。カメラマンとして新十郎は認識されている



Bettenoh
別天王
（声／？）

▲小説家の元には別天王が！　新十郎は小説家の作り出した幻覚の世界へ……



逃げたいけど、逃げられない

矢島が陥れられそうになった理由を知るため、東関東社会復帰促進センターへと向かった新十郎。そこで矢島に書籍を渡した囚人、自称・小説家と面会する。第7話はそこで小説家（と別天王）によって新十郎たちが取り込まれた、（架空の）映画の撮影現場が舞台となって進行。第8話は、新十郎の行方を捜す梨江たちの視点から始まり、正気に返った新十郎が、自らも容疑者の一人である、看守・三高吉太郎殺人事件の謎を解く。

第7話で撮影されている映画は安吾の代表作『白痴』を下敷きとした内容。そのためサブタイトルは「（小説家による）白昼夢」と「白痴」をかけたものになっている。なお原作『愚妖』からは列車事故の遺体という部分が、短篇『選挙殺人事件』からは犯人の動機を推察する部分が採用されている。

別天王の影がちらつき、速水が『因果論』で描かれた別天王会の事件を思い出すなど、終盤への助走も始まっているが、ここで注目したいのは第7話で二人の〝女優〟


Sumie Yada
矢田寿美恵
（声／豊崎愛生）


Motoko Tanimura
谷村素子
（声／高垣彩陽）


Sayo Izawa
伊沢紗代
（声／寿美菜子）

▲映画に出演する女優三人。新十郎に、色々な悩みを打ち明けることが多い。実際は三人とも、東関東社会復帰促進センターに収監された女囚

Kichitaro Mitaka
三高吉太郎
（声／ふくまつ進紗）



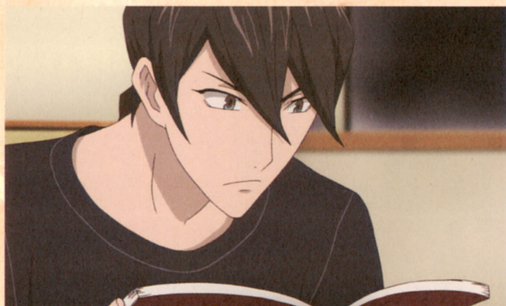




▲映画を撮る合間、新十郎は図書館へ。PCモニターには「風」「守」の文字が浮かび、ヘッドフォンからは「新十郎さ……」という呼びかけが聞こえ――



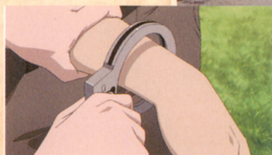
▲映画の結末を知りたい気持ちもあるが、今できる演技を精一杯する三人



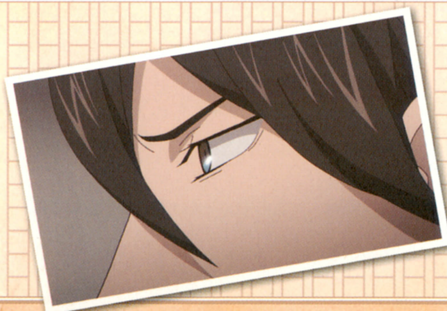


◀▲台本を読む新十郎。しかしなんと、台本は途中から白紙!?





▶台本が白紙だと判明した翌日、監督が殺され、新十郎が殺人容疑で逮捕されることに



が語る〝戦争〟に関するセリフ。三人はそれぞれ戦争を「日常の大切さの再確認」「生を実感するための非日常」「世界をメチャクチャにしたいという望みの実現」と語る。これは第8話で明かされる三人のバックボーンをほのめかすのと同時に、映画＝フィクションが人々のどのような欲望を受けて生み出されているかを語ってもいる。だからこれらのセリフを受けて新十郎は「映画という謎」とつぶやくのだ。第8話ラストの小説家の言葉と共に一種の「物語論」として読解できる一篇だ。

▼頼みの綱（？）の風守も、ルーターにもたれてぐったり。潜入しているのだ

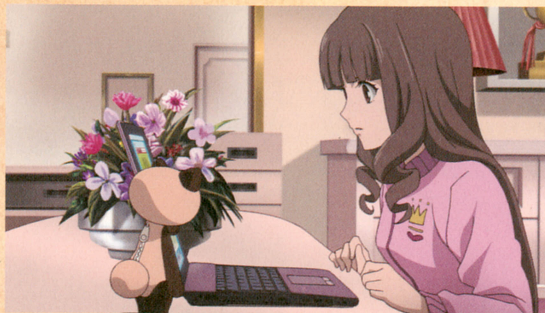




▲▶新十郎が帰らない……。事務所には依頼に来る近隣住民が。因果はその対応に追われる



▶すっかり仲良しになった梨江のおうちへ。行方不明の新十郎の居場所を突き止めた風守は、監視カメラの画像をスティール











◀新十郎がおかしい。それにゴキゲンナナンメな梨江に対し、麟六は泉と速水をお呼び出し。新十郎がなぜか収監されていることを知る

▶泉のアシスタントとして新十郎に会いに行く！　アシスタントとメイドを勘違いして、メイド服を着込む梨江。は…恥ずかしい……





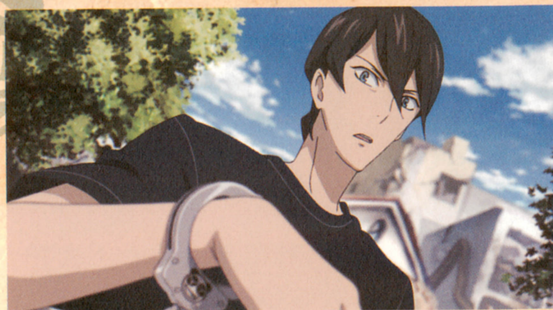
幻覚世界の隠し味　『白痴』と脱獄映画

UN-GO ナゼナニ



策略によって主人公の精神が囚われる……！　というのは定番のピンチだが、そこに映画の撮影現場というメタフィクションの要素を持ち込むのが『UN-GO』流。撮影中の映画や、第８話で新十郎の「ボクはね、ともかく、もうちょっと、残りますよ。」という最後のセリフなどに使われた『白痴』は安吾の代表作で、空襲下という極限状態でも生の息吹を放つヒロインがいまなお印象深い。

もう一つ注目したいのが、謎の解明のキーとなる脱獄映画について。作中では映画監督の名前が出た程度だが、フランクリン・シャフナーは『パピヨン』、スチュアート・ローゼンバーグは『暴力脱獄』、フランク・ダラボンは『ショーシャンクの空に』という名作をそれぞれ監督している。三高監督が口走った『パピヨン』は、蝶（パピヨン）のタトゥーが入った男の人生を賭けた脱走劇として名高い。どの脱獄映画も未見の方にはおすすめしておきたい名作だ。





◀新十郎の元に行く前、小説家の話を聞いた泉と梨江は、別天王の力で幻覚を見ることに。泉がメイド、梨絵が判事として、新十郎の腕に手錠をはめる。その手錠は風守お手製！



▶幻覚が解けた新十郎には、真実が見えた。映画スタッフだと思っていたのは、囚人や看守たちだった





▲▶電話回線に潜入し、新十郎の幻覚を解く！　すごいぞ風守!!





▲▶小説家と別天王の確保に向かう速水。女因果にデレデレだ

カンバレ風守っち!



ネット回線から新十郎の居場所を探し、いつの間にか特製手錠を作り、しかもその手錠に仕込んだスタンガンの電気ショックで、新十郎たちを別天王の影響から救った。パンダボディ、少女型ボディ共に魅力的な風守だが、新十郎たちにとっても欠かせないパートナーであることが実証された。……にしても受話器を持ち上げるって、力持ちだね、風守っち。








▲映画を撮っていた。それは全て幻覚で——




▲別天王の力を使って、現実を自分の意図通りに書き換えようとする犯罪者——それが小説家だ





▲◀小説家の部屋に残された別天王。部屋に入るのは麟六、部屋にいるのは速水——




▲今回ばかりは、結城新十郎は無実という麟六の推理が正しかった。それを認めるのが悔しいのかと問われ、新十郎は「ボクは逃げたいが、逃げられないのだ……命のとことんのところで自分の姿を見つめ得るような機会には……！」と残し、歩き去る





◀▼女因果は別天王と別れた小説家に接触、その真意を聞き出してミダマを食む

今日の因果ちゃん♥



今回、因果ちゃんは風守に押されて、あんまり活躍してないのよねー。第7話は東関東社会復帰促進センターの入り口で大騒ぎしたぐらい？　第8話で、新十郎に困り事の依頼にきた人々に囲まれて困ったり、メイド服着た梨江を後ろからのぞき込んでいるのは可愛いんだけれど。

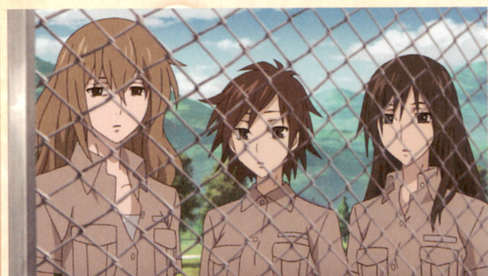
その時、新十郎は……

『因果論』では、異国の地で映画の巡回上映を行っていた新十郎。映画を選んだのは「苦しい現実の中でも、幻が見せる夢や希望に喜ぶ人間」という存在に新十郎の心が動いたからではないか。そんな新十郎にとって、たとえ小説家と別天王の見せた幻の中であっても、映画を作り出す現場にいられたのは決して不幸ではなかったのではないか。新十郎のやる気十分なキャメラマンぶりを見ていると、そう思えてくる。

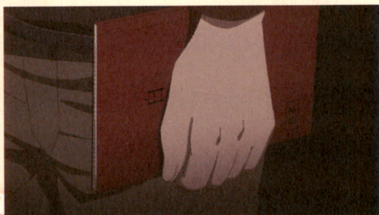


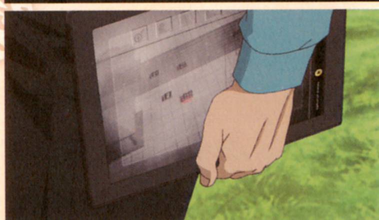


▲▶女優たちとの間の見えない壁・金網に寄りかかっている新十郎



▲主演の女優三人は、実は女囚だった。この姿が見えるまで、新十郎にはガウンの女性に見えていた





▶三高監督（看守）が持つのは、幻覚にかかった新十郎が見ると台本だったが、実は囚人の監視装置だった

■CAST
結城新十郎／勝地涼
三高吉太郎／ふくまつ進紗
伊沢紗代／寿美菜子　谷村素子／高垣彩陽
矢田寿美恵／豊崎愛生　小説家／梶裕貴
風守／松本まりか　因果／豊崎愛生
虎山泉／本田貴子　速水星玄／入野自由
海勝梨江／山本希望
海勝麟六／三木眞一郎
海勝家メイド長／折笠富美子
岡本寒吉／松本保典
客／佐藤拓也、村上裕哉、星野健一、広瀬有香
海勝家メイド／佐藤恵　特撮監督／四宮豪
AD／佐藤拓也、村上裕哉
図書館職員／五十嵐浩子

■STAFF
脚本／會川昇
絵コンテ／黒川智之（7話）、増井壮一（8話）
演出／黒川智之（7話）、清水久敏（8話）
作画監督／小平佳幸、長谷部敦志（7話）
日下部智津子、根岸宏行、伊藤秀樹（8話）

原画／7話…長谷部敦志、鈴木彩史、根岸宏行、阿部尚人、中井香名子、西川千尋、坂本ひろみ、大下知之、高野恵子、樋口香里、永井達郎、原田峰文、中村佳史、談議祐子、降旗昌弘、石井智美、中西麻実子、宮本由紀子、楡木哲郎、岡崎洋美、川原智弘

8話…関口亮輔、金田尚美、荒川めぐみ、手塚江美、藤岡真紀、宋崎暢芳、草間英興、渡辺元子、市原圭子、福永智子、飯島弘也、小森良、船木翔一、仁井宏隆、牧内ももこ、松本弘、岡田絵里香、永野佑貴、木下由美子、熊田明子、木曽勇太、青柳富士子、西村広、今岡大、菅野和音

第二原画／7話…出雲誉明、楡木哲郎、菅野和音、動画工房、スタジオ・リバティー
8話…鈴木彩史、工藤糸織、動画工房、PRA

動画チェック／岩長幸一、亀山郁李（7話）、鈴木富美子（8話）

色指定／鈴木美代子（7話）、金光洋靖（8話）
色彩設計補佐／後藤ゆかり
背景／GREEN
特殊効果／イノイエシン
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、神林剛、福田光、龍角里美、日野有里子、澤貴史
CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／團夢見
フォント協力／フォントワークス
録音／山田富二男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／蔦村京子
音響制作／テクノサウンド
編集スタジオ／キュー・テック

制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／三宅将平（7話）、広部祥（8話）

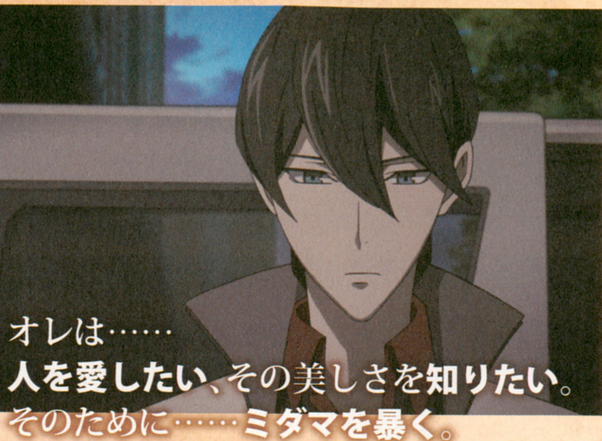
アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会
（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）



第9話
海勝麟六の犯罪
坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖 〝冷笑鬼〟〝赤罠〟」より

第10話
海勝麟六の葬送
坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖 〝冷笑鬼〟〝赤罠〟」より

第11話
私はただ探している
坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖 〝冷笑鬼〟〝赤罠〟〝余はベンメイす〟」より



オレは……
人を愛したい、その美しさを知りたい。
そのために……ミダマを暴く。







▲◀「夜長姫3＋1」の一件で共闘した小山田が、泉と共に映った写真が添付されたメールが届く。新十郎が何事かと小山田の事務所に向かった先で、麟六がTV局爆破事件に巻き込まれたとの知らせが！



▶▼めったに人前に出ない麟六が生討論番組に出ることに。なかなか来ない麟六に、局のプロデューサー・元山はヒヤヒヤ





Minami Motoyama
元山南
（声／大川透）

敗戦探偵、立ち位置を決める

フルサークルという匿名クラッカーが麟六を標的とする。麟六はさらにTV局爆破容疑をかけられた上に、JJシステムが保有する技術の軍事転用を疑われ国会に参考人招致される。梨江から父の容疑を晴らして欲しいと新十郎は依頼を受けるが、麟六は退院直後、車両爆破による衝撃の自殺を遂げる。

　これまでは一つの事件を挟んで新十郎と向かい合ってきた麟六だったが、今回は自らが事件の当事者となる。一方、新十郎の元からは因果が姿を消し、別天王の元に身を寄せる。二人がこれまでとは異なった苦境に陥る中、第11話では関係者が一堂に会し、新十郎の推理ショーが繰り広げられる。

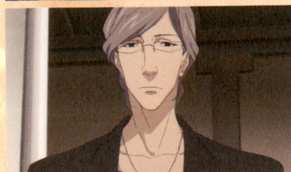
　最終エピソードは最終的に三つの要素に収斂する。

　一つ目は、クリーンエネルギーを取り巻く利権の構図。再生可能エネルギーを電力政策の中にいかに取り込んでいくかは東日本大震災以降、非常に切実なテーマとなっている。だがクリーンエネルギーに執着し、陰謀論や疑似科学にはまっていく人も存在する。その皮肉めいた現実の実相が戯画化して描かれる。

　二つ目は、海勝麟六の正義。秩序維持を最優先にしているように見え

▶TV局爆破と聞き、父の身を案じて自宅を出ようとする梨江。しかし、先程まで生番組に出ていたはずの麟六は、自宅にいて……!?





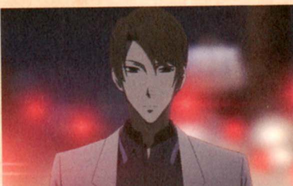
▼スタジオ内では死者も出たが、麟六はたまたま外にいて、重傷を負うにとどまった。そこに駆け寄る泉と、少し離れたところからその光景を見る速水



▲爆発により炎上したTV局。この爆発が麟六のJJシステムで利用されている、マイクロウエーブ送信を使ったものではないかと疑われることになった







▶梨江から依頼を受け、麟六が搬送された病院に。ここに来て欲しい、とメモを残したものの、因果が来ていない





▲犯人は父・麟六ではない。そう信じて、梨江は新十郎に犯人探しを依頼する。お題は缶ジュース一本………

Sakon Mizuno
水野左近
（声／堀川仁）





◀病院手前で「矢島の件はうまくやったじゃないか」と公共保安隊の水野に声をかけられ、訝る新十郎

る麟六の推理。では麟六は政治権力にすり寄った単なる保守的な企業家なのか？　政治権力と利権の渦の中心に位置しながら、麟六は何を正義として行動しているのか。この核が語られる。

　そして三つ目は、そんな麟六と新十郎の人間観の違いだ。二人が真実を求めながら、どうして対立しあうのか。それは二人の人間観が大きく異なるからだ。その対照的な姿が最後の二人のやりとりに凝縮されている。

麟六「人間の全てが賢人聖者となれば、全ての真実をさらけだし、あらゆる大義名分や方便や理想や嘘を必要としなくなるだろう、だがそんな日が果たしてくるかな？　私たちにできることは少しずつ少しずつ向上していくことだけだ。そうしなければ人は、果てしなく堕ちていく」

新十郎「違う。人は堕ちる。ミダマという自分の中の本質をさらけ出す、美しいものを欲し、贅沢や享楽を好み、同時に人はこれほどに正しさを愛すると知る。あらゆる悪と同時に正義がある。オレは人を愛したい、その美しさを知りたい、そのために……ミダマを暴く」

　前へ進むため小さな嘘を肯定する麟六と、堕ちていく人間の本性の中に不可避に潜む正義を信じる新十郎。本作を見終えたあなたの中には、新十郎と麟六どちらが住んでいるだろうか。



Mine Kuramitsu
倉満美音
（声／國府田マリ子）



◀▼ビルの上から、ぼんやり新十郎を見る因果。その背後に、誰かがいるが……



▲▶麟六が入院中の病院に、国会議員・倉満美音が、参考人招致の要請に。公共保安隊に弾かれた彼女に、新十郎はハンカチを差し出す







◀TV局では、世間に流布している、爆破事件が電磁波により引き起こされた疑惑を、実験していた



▶父の無実を信じ続けていいのか。揺れる梨江は涙を浮かべる



▶どことなく、いつもと違う雰囲気の因果……

▼麟六が別天王と繋がったとしたら……





▲真実はどこにある？　新十郎は苦しむ



因果不在の中、新十郎を叱り付けたり励ましたり、はたまた小山田捕獲では投げつけられたり、忙しかったねー。パンダボディでも歩けるけど速度が遅いから、移動はもっぱら新十郎のポケットの中。蒸れないのかしら（笑）。速水に撃たれちゃったけど、少女型ボディに入って出てきたから無事だったのね★　また会いたいな～風守っちー！



▶むんずと胴体をつかまれて。痛覚はないんだろうけど、どうなのその鷲掴み



◀少女型ボディ時は結構体を動かします。スカートじゃないんだから！　ショートパンツだから!!

▼国会でマイクロウェーブ送電技術の軍事転用が可能かを問う倉満。病床からネット回線で応じる麟六。それを、新十郎と泉、速水は傍聴する







▲別天王の影響を避けるため、麟六の肉声を一度風守を通して流すことに。真面目なことをしているのに……案外シュール………



▼因果の質問により、泉は戦時中に麟六の会社・JJシステムが、コンピュータのファイルの最終更新日を証拠を残さず改竄できるソフトを検察に提供していたことを証言させられてしまう





▲◀倉満がなぜか参考人として、因果を招致！

▶議員から暴言を吐かれ、椅子をぶつけられそうになった泉を、速水がかばう。どうして話してしまったのか……泣き崩れる泉







▲カッターの歯で小説家の口を作成。器用だねぇ……





▲投げられた！　でも両手で小山田の足をつかみましたよ。まったく、腕がもげたらどうしてくれるんでしょうね



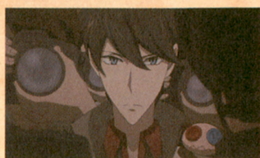


◀胸ポケットで国会答弁傍聴。むむって顔してるけど、因果が真実を聞き出してる時って、なんかにおうの？

▼麟六の死に責任を感じる泉。そして彼女から浴びせられる言葉を、新十郎は甘んじて受ける









▲新十郎と梨江の目前で、麟六の乗った車が爆破！

▶泉にはたかれ、頬に傷を。流れる血をハンカチでぬぐわれ、新十郎はあることに気付く







▼麟六は生きている？　確かめるため、新十郎は速水を伴い、小説家の元へ







◀口を奪われていた小説家。風守が口を開かせ、小説家から別天王の性質を聞く。生者は喋り動く。それゆえ、生者を死者と錯覚させることは難しい。脳は視覚や聴覚からその情報を受け、別天王の紡いだ『物語』との矛盾に絶えず悩まされることになるからだ。ということは……

今日の因果ちゃん♥



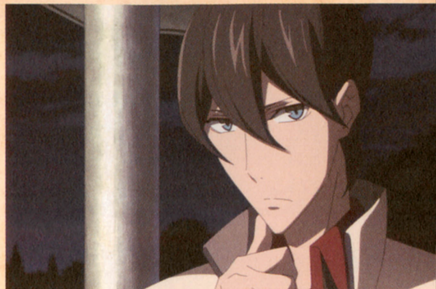
因果ちゃんが、別天王にかしづいてミダマを恵んでもらう！　なんともエロティックな構図じゃありませんか！と喜びたいところだけれど、物語的にはかなりピンチ。因果は別天王に精神的に縛られてしまうし、新十郎は因果なしで謎に挑むことになる。でも二人の心は繋がっていた。因果が残した一枚のハンカチ。それから全てを察する新十郎。さすがの名探偵っ！　そしてクライマックスは別天王との肉体派アクション。因果ちゃんも結構戦闘能力高かったのね……と、最終回に至って新たな魅力を発揮してくれた因果ちゃんでした。でももっと観たいよ、因果ちゃーん!!



▶元気がないよー因果ちゃーん。それでも別天王に操られる直前まで、新十郎のところに行こうとしていたのね



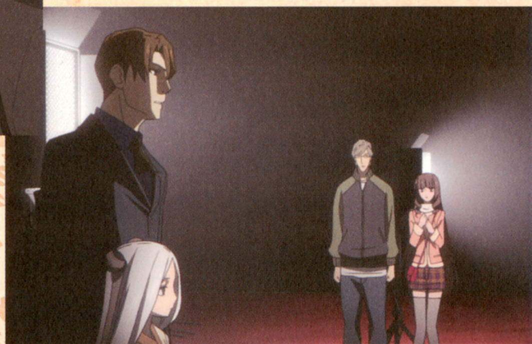
▲麟六からの招待状に、新十郎・梨江・不破・倉満・泉・速水が集まる。そして卓上からは武器が……


▶海勝家を訪ね、梨江に、麟六が梨江に問うたことを確認する


▲新十郎に真実を問う因果。しかし新十郎は、かつて一度、因果の質問に答えている。別天王に操られている因果に、別天王は神などではない、とそれを否定する



◀▲麟六が生きていた！　しかし麟六が二人……!?



▲別天王の力を使えば、誰かが麟六になりすませる。権力を奪われないために、麟六は死んだように見せかけたのだ


▶別天王にミダマを恵んでもらう因果。倒錯的な雰囲気が漂う

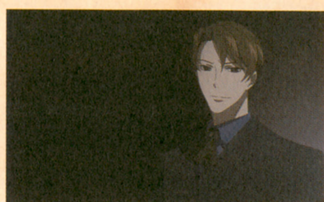
▼参考人として泉に質問する。でも、いつもみたいに楽しそうじゃないね……せっかくミダマを食めるのに


▶すでに別天王の影響を受け、新十郎と諍いに。だがこの時因果が残したハンカチが、手がかりになった






▶因果と別天王の変身バトル！ 別天王の獣姿は因果論でも見られたが、因果はここだけ。めったに見せない姿だ

▶何が望みだったのか。そう問われ、「あなたですよ、虎山検事」と答える速水。ただ泉の目に、麟六のように映りたかったのだ




▲▶二人の信じる道は、近いようで決して交わらない。"分かり合えないことを分かり合った"麟六と新十郎





▲▶別天王の一件を終えて。新十郎は自らの過去を梨江に話す。因果と風守もそこにいて――

原案『余はベンメイす』から読み解くラストメッセージ



最終三部作で、最終話にのみ追加された原案が『余はベンメイす』。世間から情痴作家と非難されたことへの弁明を迫られた安吾が反論を行った短文で、ブログもツイッターもない時代、安吾のいつも以上に生っぽい心情（愚痴？）が吐露されている。いわば安吾流のお説教とも言える内容だが、最終話の予告に使われた「然し、真理といふものは実在しない。」で語り出す部分など含蓄も多く、様々な言葉が、新十郎と麟六が信念を語るラストシーンをはじめとした、本作の随所に活かされていることが読み取れる。

最後に最終話のタイトル「私はただ探している」の元になった部分を引用しておこう。「私は、たゞ、探してゐるだけ。汝、なぜ、探すか。探さずにゐられるほど、偉くないからだよ。面倒くさいと云つて飯も食はずに永眠するほど偉くないのです。私は探す。そして、ともかく、つくるのだ。自分の精いつぱいの物を。然し、必ず、こはれるものを。」

その時、新十郎は……

新十郎は神を信じない。別天王は神だと思いこまされ隷属された因果を、「あれは単なる言霊だ」と言い切ることで解放する。言霊もミダマも、人間が生み出したもの。つまり新十郎の世界の中には、人間、それも堕ちながら生きている人間しかいないのだ。

第5話で新十郎は、美しいのは死んだ人間だけだ、と語る。どうして死んだ人間は美しいのか。それは死んだ瞬間の感情や気持ちがまるで写真のように、残された人々に焼き付いて変化することがないからだ。つまり死んだ人間は堕ちていくことはない。だから美しい。でも生きている人間は違う。欲望に負け、怠惰に負ける中に、正義や愛が潜む。正しく堕ちることで、人間は人間でいられる。実はこの考え方は、安吾の代表作『堕落論』と非常に近い。安吾は、武士道などの世間的には正しいとされている倫理を求めてしまう心をむしろ、人間の"弱さ"と説いている。

『堕落論』は「堕ちる道を堕ちきることによって、自分自身を発見し、救わなければならない。政治による救いなどは上皮だけの愚にもつかない物である」と締めくくられる。

新十郎の迷いながらも生きる姿の底には『堕落論』が息づいているのである。

▶麟六が別天王を連れていると疑う新十郎は参考人招致でその証拠を掴もうとする。そのためのネクタイ姿

▼予想外の麟六の自殺。新十郎はなにを思うのか

▲衆議院予算委員会での参考人招致の会場に因果が姿を見せる。突如現れた女因果に新十郎は驚く

▲招待状でTV局爆破事件の関係者を集めて推理ショーをはじめる

◀新十郎と麟六。二人はライバルであり続けるのだろう

■CAST

結城新十郎／勝地涼
因果／豊崎愛生
風守／松本まりか
海勝梨江／山本希望
海勝麟六／三木眞一郎　虎山泉／本田貴子
速水星玄／入野自由
海勝家メイド長／折笠富美子
倉満美音／國府田マリ子　元山南／大川透
不破重次郎／てらそままさき
水野左近／堀川仁　三原保太郎／木村良平
矢島／藤原啓治　小説家／梶裕貴
小山田新／樋口智透　AD／村上裕哉
女性アナウンサー／松澤千晶
岡本／松本保典
議員／高口公介、佐藤健輔、佐藤拓也、吉開清人
女性記者／櫂由梨　男性記者／草凪優介

■STAFF

脚本／會川昇
絵コンテ／和田純一（9話）、木村隆一（10話）、長崎健司、水島精二（11話）
演出／京極尚彦（9話）、高橋健司（10話）、清水久敏（11話）

作画監督／竹知仁美、冨澤佳也乃、中山初絵、稲吉朝子、糸島雅彦（9話）、矢崎優子、村井孝司、斉藤英子、武本大介（10話）、出雲誉明、長谷部敦志、小田嶋瞳、青野厚司（11話）
作画監督協力／宗崎暢芳、稲留和美、やぐちひろこ（10話）、稲留和美、やぐちひろこ、中村豊、矢崎優子、村井孝司、斉藤英子（11話）

原画／9話…酒井KEI、遠藤省二、丸山匡彦、細山正樹、阿部弘樹、中尾香奈美、藤田正幸、片岡恵美子、大内正彦、渋谷英樹、加瀬幸治、南東寿幸、雨宮英雄、木邑剛、水野佳樹、臼田美夫、杉山京子、白土理德、小川みずえ、岡田武士、岡野幸男、スタジオバンビーノ

10話…矢崎優子、村井孝司、斉藤英子、水畑健二、石橋翔祐、鈴木彩史、根岸宏行、永作友克、関口亮輔、野々下いおり、松浦麻衣、木村文代、樋口香里、福永智子、伊藤一樹、田内あやこ、小谷杏子、馬場俊子、吉田夫美子、青木あさ子、大下知之、次橋有紀、柳瀬譲二、近藤瑠里、関暁子、天野真志

11話…小森高博、小平佳幸、出雲誉明、長谷部敦志、亀田祥倫、石橋翔祐、鈴木彩史、阿部尚人、飯村真一、家田佑樹、石井智美、上田峰子、岡辰也、岡崎洋美、金城美保、日下部智津子、後藤みゆき、高井浩一、中西麻実子、仁井宏隆、原田峰文、舟木翔一、宮本由紀子、吉田徹、和田高明

第二原画／9話…伊藤真奈美、DROP、寿門堂、コア、GACHI Production

10話…福岡英典、工藤糸織、荒川めぐみ、手塚江美、安留博子、酒井原美樹、関本美穂、小川みずえ、中田知里、桂木杏、板井俊祐、大竹晃裕、石崎夏海、外山陽介、千光士海登、李始恩、阿部ルミ、ボンズ作画部、遊歩堂、スタジオリバティ、スタジオ・ライブ、TNK、C2C、ギムレット、寿門堂、サンライズ、マーク1st、マウス

11話…板井俊祐、岡郁美、小田嶋瞳、工藤糸織、河野依里子、近藤瑠里、酒井原美樹、笹川弥幸、関本美穂、高野恵子、談議祐子、直谷たかし、中田知里、野々下いおり、森淳、横屋健太、吉沼裕美、李始恩、ウォンバット、スタジオ・リバティー、動画工房、マウス、マーク、遊歩堂、AI

動画チェック／横山重行（9話）、岩長幸一、亀山郁李（10話）、鈴木富美子（11話）
色指定／岡田絵美子（9話）、鈴木美代子（10話）、金光洋靖（11話）
色彩設計補佐／後藤ゆかり
背景／GREEN
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、神林剛、福田光、龍角里美、日野有里子、澤貴史
CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／園夢見
フォント協力／フォントワークス
録音／山田富二男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／嶌村京子
音響制作／テクノサウンド
編集スタジオ／キュー・テック
制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／辻橋綾佳（9話）、荒川直哉（10話）、高橋耕介（11話）
制作協力／ブリッジ（9話）

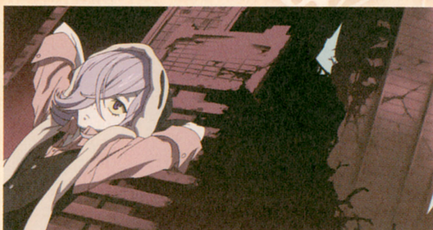
アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）

OPENING













■オープニングテーマ
「How to go」
School Food Punishment
作詞／内村友美、江口亮
作曲／School Food Punishment、江口亮
編曲／江口亮
（エピックレコードジャパン）

■オープニングスタッフ
絵コンテ／罷利透
演出／京極尚彦
作画監督／小森高博
原画／石橋翔祐、鈴木彩史、出雲誉明、武本大介、嘉手苅睦、立石聖、本村晃一、小松勇輝、野田康行
テロップデザイン／園夢見
美術／脇威志
撮影／ボンズ撮影部

総作画監督／稲留和美、矢崎優子、やぐちひろこ
動画検査／鈴木富美子
色指定／中山しほ子









Interview
【School Food Punishment】
内村友美
Tomomi Uchimura



――今回OPを担当されることになった経緯、そしてOPに決まった時のお気持ちを教えてください。

水島監督が私たちのデモ音源を聴いて気に入って下さって、今回担当させて頂く事になりました。初めてのOPテーマ担当という事もありとても嬉しく、期待に応えたいと気合いが入りました。

――『UN-GO』の世界観にとてもマッチした楽曲ですが、どのような思いが込められているのでしょうか。

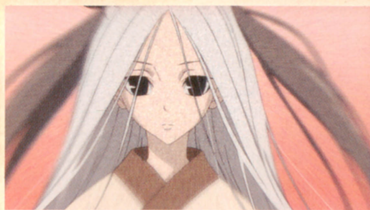
答えが見付からなくても、前進し続けよう、という思いを込めました。「赤い目のままで行こう」など、メッセージをダイレクトに伝えられるフレーズを盛り込めたので、個人的にも嬉しかったです。

――オフィシャルサイト内のメッセージで、水島精二監督とお話しをされて曲を作られたとコメントされていましたが、監督からはどのような要望があったのでしょうか？

歌詞に対しては、「なかなかうまくいかない」ということ、がポイントだと言われました。サウンドに対しては、初めから終わりまでどんどんカオスになっていくイメージ、五里霧中な感じ

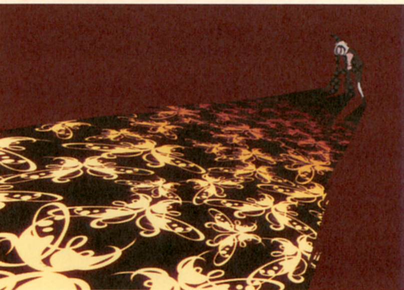










を出して欲しいとの要望がありました。

――『UN-GO』をご覧になっての感想を教えてください。

やはり第2話の「無情のうた」は、ボーカリストとしては心に残る話でした。理不尽な理由で夢が断たれたら苦しいだろうなぁと、ついそちらに感情移入してしまいました。あとは、R.A.I.に関するストーリーも人間心理について考えさせられ、とても興味深かったです。

――気に入ったキャラは誰かいますか?

佐々風守です。

――最後に、読者に向けてメッセージをお願いいたします。

ニューシングル『How to Go』は、初回生産限定盤、期間生産限定盤、通常盤と3種類あるのですが、是非コンプリートして欲しいです。期間生産限定盤はレアだと思うので特に『UN-GO』のグッズと合わせて入手して下さい。是非CDで、演奏の細かい所まで聴き込んで頂けたら嬉しいです。

(オトナアニメディアVol.3のコメントを再録)

PROFILE

内村友美(ボーカル)を中心とした、蓮尾理之(シンセサイザー)、山崎英明(ベース)、比田井修(ドラム)からなる4人組のバンド。2009年にTVアニメ『東のエデン』主題歌『futuristic imagination』でメジャーデビュー。



How to Go
Epic Records Japan
【アニメ盤・期間生産限定盤】
CDS+DVD 1,700円(税込)
【初回生産限定盤】
CDS+DVD 1,500円(税込)
【通常版】CDS 1,223円(税込)

※上のジャケットは、【アニメ盤・期間生産限定盤】のものです。

ENDING

■エンディングテーマ
「Fantasy」

作詞／LAMA　作曲／LAMA（Ki/oon Records）

■エンディングスタッフ
撮影／ちゃっぴぃ

総作画監督／稲留和美、矢崎優子、やぐちひろこ
動画検査／鈴木富美子　色指定／中山しほ子





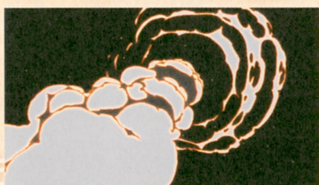
















Interview
【LAMA】牛尾憲輔
Kensuke Ushio



——今回EDを担当されることになった経緯、そして決まった時のお気持ちを教えてください。

ある日、水島監督とお酒を飲んでいるとEDがまだ決まってないと仰るではありませんか！　というわけで、スタッフさんにお願いいたしましてデモを提出したところ、採用される運びとなりました。

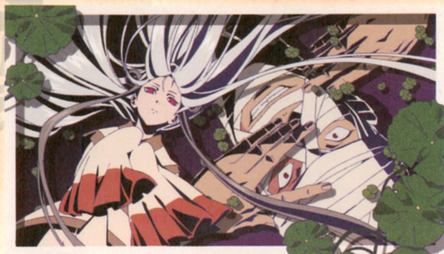
——『UN-GO』の世界に通じるような楽曲に感じられますが、どのような思いが込められているのでしょうか。

各種資料のほかに「水に落ちていくように」、という一言をいただいていまして、その一言がなんだか『UN-GO』の世界観を鮮明に色付けてくれたのでそこから書き上げました。あとは個人的に頭の中で勝手にEDのコンテを切っていたので(笑)、それに準ずるように。

——オフィシャルサイト内のメッセージで、水島監督とお肉をしながら『UN-GO』のお話を聞いたとのことでしたが、今回EDを作られる際、監督からどのような要望がありましたか？

前述しましたが、「水に落ちていくように」だけでした。とにかく頭の中に、その世界観や空気を作ろうと思いました。

——このログブック発売日の3日後に、『UN-GO』のすべてのDVD&BDが発売されます。放送や『因果

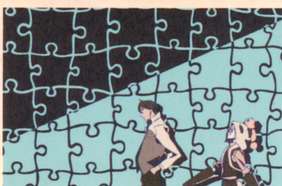


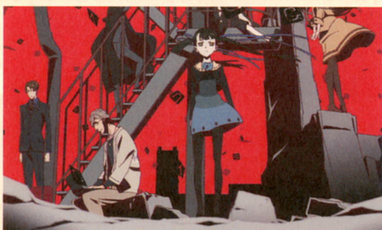










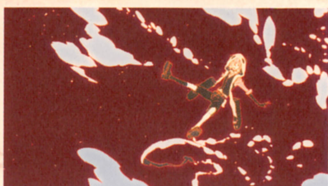


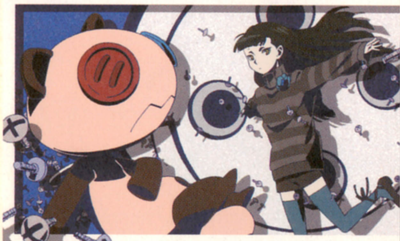














『因果論』をご覧になっていたら、好きな話数とその理由を教えてください。

ちょっとネタバレになっちゃいますが、『因果論』で「自己紹介は苦手でね」と言った新十郎が、自分を語り始めるラストシーンは特に印象的でした。あとは1話のEDの入り方（実は『Fantasy』のイントロのピアノが4小節多いって気付きました?）とか……『因果論』の「牛尾拉麺」とか！

――『UN-GO』のキャラで、好きなキャラを教えてください！

梨江が……梨江が可愛いと思います……。

――最後に、今後の活動予定などを含め、読者に向けてメッセージをお願いいたします。

『UN-GO』、本当にこれで終わるのはもったいないような素晴らしい作品でしたね。もし次に何かがあれば、ぜひ皆さんと楽しみたいと思っています。今後もLAMA共々何卒よろしくお願いいたします。

（2012年3月13日・コメント収録）

PROFILE

ナカコー（ボーカル&ギター）、フルカワミキ（ボーカル&ベース）、田渕ひさ子（ギター&コーラス）、牛尾憲輔（プログラミング）による4人組のバンド。メンバーそれぞれがソロ、他バンドで活躍する中で結成され、2011年8月3日にTVアニメ『NO.6』OP『Spell』でメジャーデビュー。



Fantasy
Ki/oon Records
【アニメ盤・期間生産限定盤】
CDS　1,200円（税込）
【通常盤】
CDS　1,020円（税込）

※上のジャケットは、【アニメ盤・期間生産限定盤】のものです。

episode:0 因果論

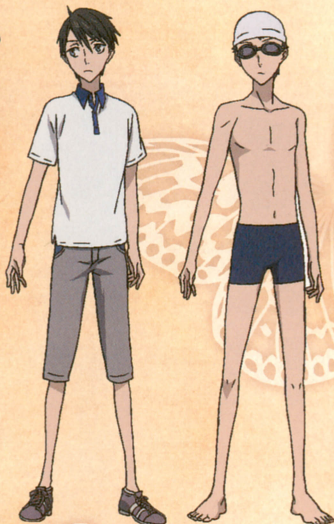
坂口安吾「明治開化　安吾捕物帖〝魔教の怪〟」「復員殺人事件」より





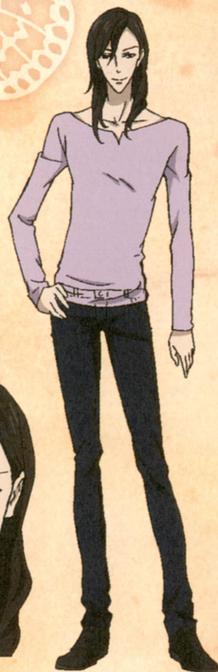
▼▶高校時代の新十郎。水泳に打ち込んでいた頃は短髪だった模様





Shinjyuro Yuki
結城新十郎
（声／勝地涼）

高校時代は水泳部のエースだったが、「金メダルはとれない」と限界を感じ水泳を辞める。高校卒業後、映写技師として海外へ渡航する。





Makiro Serada
世良田蒔郎
（声／川島得愛）

新十郎の中学、高校時代の友人。大学卒業後、旅行会社のガイドとして「戦場で歌う会」に同行。しかし本職は自衛隊隊員であり、日本のNPO団体にテロ被害を出すことで、自衛隊派兵の口実を作ることを任務としていた。

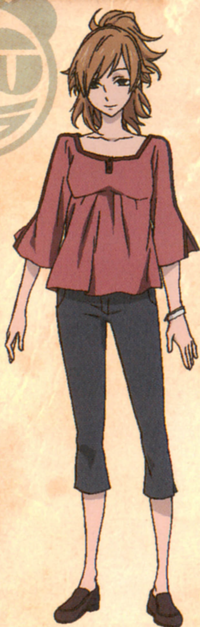


敗戦探偵・誕生の事件

新十郎と因果の出会いと、新十郎最初の事件となる新興宗教・別天王会での殺人事件を描く前日譚。TV本編より前の事件という設定だ。

TV本編の新十郎とは異なり、こちらの新十郎は、異国の地で巡回映画を上映するアジアン・ジャパニーズ。無精ヒゲにロン毛と雰囲気もかなり違う。そんな新十郎が死にかけた時、その体を乗っ取ったのが因果。新十郎は、因果にミダマを食べさせる約束をして帰国。そして、因果にミダマを吸い尽くされ死んだはずの大野妙心が別天王会の会師であることを知る。大野の正体は？　その傍らにいる少女・別天王とは？　TV本編がSF要素（風守）、伝奇要素（因果）を含みつつも、本格的な推理物であるのに対し、こちらは「謎」を解くという面はあるものの、別天王と因果による異能バトルの要素が強調されている。

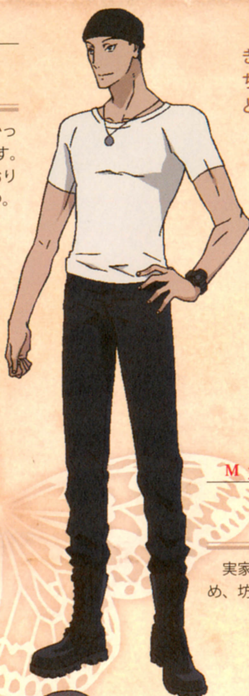
また、本作のヒロイン・倉田由子が歌う武田鉄矢の『少年期』が、大人になれない青年の気分を想起させ、同時に作品の裏テーマを浮かび上がらせる。



Yuko Kurata
倉田由子
（声／戸松遥）

とある国で出会い、会について面と向かって意見をぶつけてきた新十郎に興味を示す。新十郎から、映画のフィルムで作ったしおりをもらって喜ぶなど、無邪気な一面を持つ。





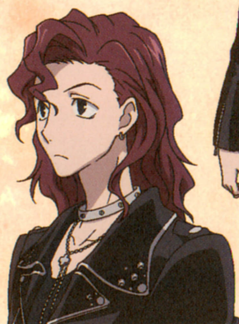
戦場で歌う会

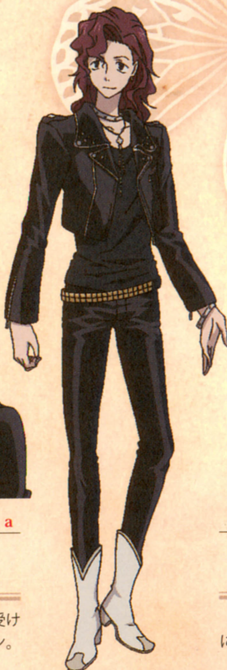
紛争地帯を渡り歩き、現地の子どもたちに笑顔を与えようと歌を歌うNPO団体。



Myoshin Ohno
大野妙心
（声／諏訪部順一）

実家が寺で、本人も僧侶。そのため、坊主頭にしている。









Tatsuya Yamaga
山賀達也
（声／内山昂輝）

会ではギターの伴奏を引き受けている。本業もミュージシャン。

Yasuo Saburi
佐分利泰男
（声／浜田賢二）

戦場で歌う会のリーダー。常に笑顔をたやさない。

Kumi Yasuda
安田紅美
（声／嶋村侑）

自身の想いが、世界を変える力になると、会に参加している女性メンバー。



UN-GO ナゾナニ

別天王のチカラとは？

たとえ嘘でも「言葉」を真実だと錯覚させられる力を持つ少女・別天王。ただし、近くにいない人間に対してはその力は効果がない。世間では強力な催眠術師と思われているが、因果と同様、人ならざる者だ。



◀一定の範囲に存在する人間はすべて別天王の力の影響を受ける



▲無表情で無言なところが神秘的な別天王





▲なんと異国の地で、中・高時代の友人と再会！







▲水泳を辞めた後、映写技師として渡航する。多くの人の善意で育った彼は、「誰かのためになる」ことをするのを目的をしていた。しかし現実はうまくいかず、マーケットで現地民に混じって商売をしていた際、「戦場で歌う会」と出会う





▲▶戦場で歌うことで何ができるのか。新十郎は鋭く問う





▲▶ひとりで寝ていた新十郎の元に、由子が来る。驚く新十郎をよそに、彼の胸ポケットからフィルムをもらい嬉しそうな由子。暗い中、二人は見つめ合う



▲買ってもらったパンをむしゃむしゃ。体は由子さんですもの。おなかはすくのです



今日の因果ちゃん♥

因果ちゃんと新十郎の出会いのお話。ミダマが何かを知らない新十郎に、人の心の叫びだと教えてあげる因果ちゃん。ミダマを与える、その代わり最期に新十郎の望みを教える……なんて取り引きをした関係だけど、案外因果ちゃん、はじめっから新十郎になついてる？



◀「あの子（別天王）の方が良かった？」と上目使いに。くっ……可愛いじゃないか!!

▶▼別人が大野になりすましている。確信を持って大野の顔を覆う包帯を解くも、それは紛れもなく大野の顔だった







▲帰国して。異国の地で死んだはずの大野妙心が、人死にが出ている怪しげな新興宗教を開いていると知る……



▶戦場で歌う会のメンバーが銃殺される映像が、戦争の引き金になった。しかしその映像は、泉には見えるが、新十郎と因果には見えない





▲別天王の力により、大野として「別天王会」の会師をしていた世良田。彼が一連の事件の、すべての黒幕だった。新十郎も幻に翻弄される



知っているか？
愛とは、神と同じものだと言うぜ

■ CAST
結城新十郎／勝地涼　因果／豊崎愛生
倉田由子／戸松遥　世良田蒔郎／川島得愛
海勝麟六／三木眞一郎　虎山泉／本田貴子
速水星玄／入野自由　海勝梨江／山本希望
大野妙心／諏訪部順一　山賀達也／内山昂輝
佐分利泰男／浜田賢二　安田紅美／嶋村侑
由子の母親／紗ゆり　牧田／高口公介
医師／村上裕哉

■ STAFF
監督／水島精二　脚本／會川昇
絵コンテ／三條なみみ、増井壮一
演出／浅井義之、和田純一

総作画監督／矢崎優子
作画監督／斉藤英子、村井孝司、松田剛吏
アクション・エフェクト作画監督／藤井慎吾
作画監督協力／伊藤嘉之、堀川耕一、青野厚司、山内則康

原画／家田祐樹、小美野雅彦、林央剛、岡郁美、久貝典文、川森昇、武智敏光、斉藤英子、小松勇輝、宮本由紀子、渡邉元子、青嶋克己、成松義人、長坂慶太、山本祐子、石川哲也、三輪和宏、今野博司、市川敬三、近藤瑠衣、宮前真一、青野厚司、津熊建徳、楡木哲郎、降旗昌弘、なかじまちゅうじ、前田義宏、関暁子、河野悦子、中澤勇一、工藤利春、繁田享、鍵山亜子、増田伸孝、小原渉平、吉田徹、黒沢守、川島宏、小田裕康、津曲大介、今野葉、小森良、瀬川真矢、村木靖、柿田英樹、星山ヒサ、青柳富士子、鳥山冬美、青木哲郎、村井孝司、栗田新一、胡陽樹、神戸五郎、松田剛吏、松岡秀明、諏訪真弘、崎山北斗、山崎雄太、たないあやこ、新田知子、安留雅弥

第二原画／鹿間貴裕、外山陽介、林あけみ、石崎夏海、関本美穂、伊藤悠太、ウォンバット（鈴木俊玄、鈴鹿陽子、宇津野奈緒美、久保正、小野木三斉）、C-station、マウス、PRA、遊歩堂、drop、アニメーションプラネット

動画チェック／鈴木富美子
美術／GREEN、大円動画工作室、金松林動画公司、GREENチチハル

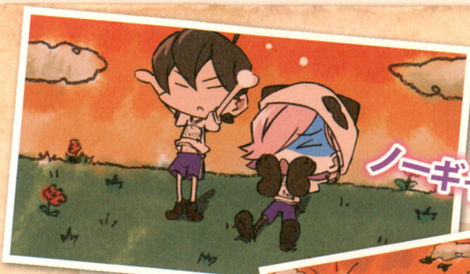
色指定／中山しほ子、後藤ゆかり
仕上げ検査／熊谷妙子、藤田和実、竹澤聡

仕上げ／Wish
色彩設計補佐／後藤ゆかり
美術デザイン／柳瀬敬之、宮本崇
特殊効果／イノイエシン
撮影監督補佐／古本真由子
撮影／ボンズ撮影部、神林剛、福田光、龍角里美、日野有里子、澤貴史
CGI監督／太田光希
CGIオペレーター／大山俊輔、安東容太
モニターデザイン／池上真崇、猿渡真太郎
ロゴ＆テロップデザイン／團夢見
フォント協力／フォントワークス
録音／山田富二男
録音助手／林淑恭、山口博美
効果助手／西佐知子
録音スタジオ／アオイスタジオ
音響制作デスク／嶌村京子
音響制作／テクノサウンド、鐘江徹
HD編集助手
編集スタジオ／キュー・テック
制作デスク／森務
設定制作／高橋耕介
制作事務／二階堂晶子
制作進行／塚田尭彦、山岸大悟

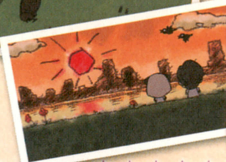
広報／瀬田裕幸（フジテレビ）
宣伝／澁井朋子、柴田亜矢
宣伝協力／Kプレス、代々木アニメーション学院（ロゴ）
WEB制作／前田秀彦、斉藤昌一郎
トレーラー制作／望月通隆
編成／水野綾子（フジテレビ）
製作担当／平野剛（フジテレビ）、村田祐一、前田徳郎
原案協力／坂口綱男「安吾の会」
アニメーション制作／ボンズ
制作／「UN-GO」製作委員会（フジテレビジョン、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通、ボンズ）

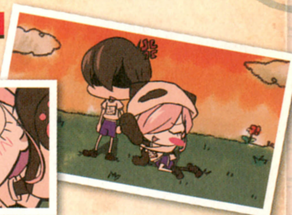
因果日記 inganikki

つづいてほしい



第1回 ノーギャラ疑惑（笑）





▲まずはタイトルを知ってもらおうと新十郎が「いんがにっきー」を連呼するエピソード。因果には違って聞こえてるみたいですが



第2回 いんがにっ



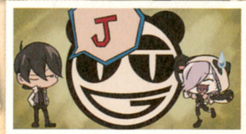



▲第２回にしてコレかと戦慄がはしったパロディー回。「因果日記」のもっと恰好いいタイトルを考えようとする二人だが、どうも出てくるタイトルがどこかで聞いたような……



第3回 結城探偵キャキャキャ

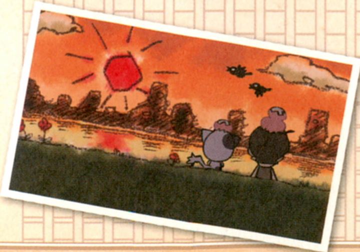


▲結城探偵事務所のマークに関する一編。Ｙは結城、Ｔは探偵。じゃあＧはとなると、そこには意表を突く展開が。
©東宝

因果日記ってナニ？

『UN-GO』公式サイトでTV放送前より、こっそり不定期に更新されていた動画コンテンツ。それが『因果日記』なのだ。内容は因果と新十郎の脱力系日記風コント（？）。なにしろ本編ではできないようなパロディーネタも気にせずどんどんやっちゃうフリーダムなノリなので、そこにシビレる、憧れるぅ。そしてこんなネタなのに、ちゃんと勝地さんと豊崎さんがアフレコしているというデラックスな布陣。一部にはこちらのほうを「本編」だと思ってる（↑おいおい）熱狂的なファンがいる『因果日記』を特別に紹介!!



第4回&第6回

グーもチョキもヤメテっ!!

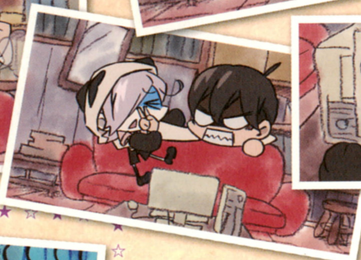
▼今日も今日とて日記を更新する因果なわけですが、今度はセキララ（？）すぎる内容に、思わず新十郎は禁断のチョキで攻撃をっ！



▲因果日記を更新している因果だが、新十郎が内容を尋ねるとめちゃめちゃで……聞こえてるみたいですが







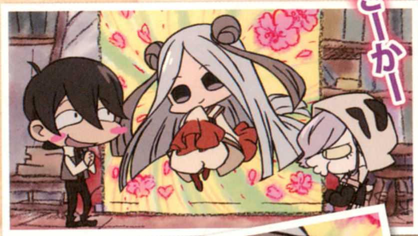




▲『因果論』公開記念。無表情な別天王が笑うのは『因果日記』だけ！

第7回

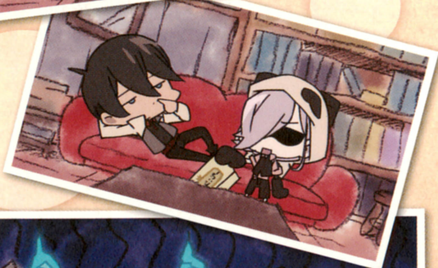
まーさーかー



第5回

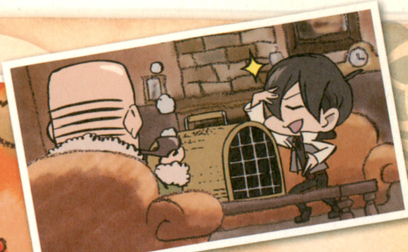
ウ・ソ♥





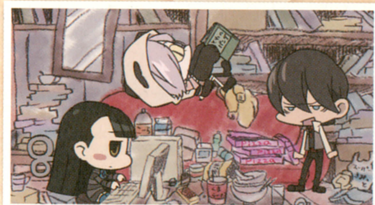
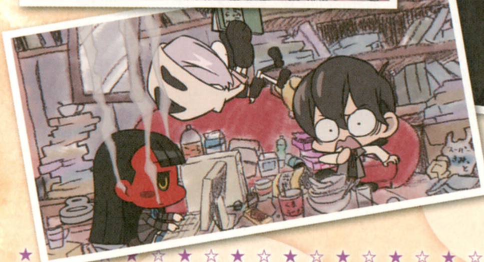


▲事務所に届いたパーティーの招待状。これ、第１話の仮装パーティーの招待状なんですよ


第8回 ぐうぅ―――……

▲大事件の依頼がない時、結城探偵事務所がどうやって生活費を稼いでいるかがわかる衝撃編！　ペットも探してくれるのね


ナニをかりたの??

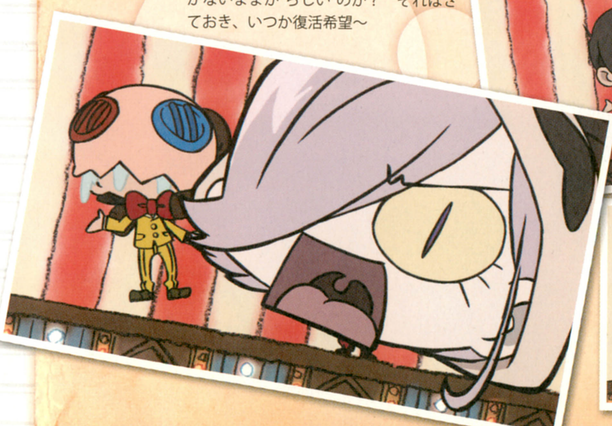
第9回

▲留守（小説家にはめられてた）にしていた間に事務所はエラいことに。照れる風守に全員注目！

▼きれいにオチがついたのか？　落ち着かないままが"らしい"のか？　それはさておき、いつか復活希望～



第10回 終わりたくないもんっ!!




UN-GO (アンゴ) INTERVIEW (インタビュー)



【監督】

水島精一

Seiji Mizushima

——水島監督は最初、ノイタミナでなにをやろうと考えていたのですか?

う〜ん、そうですね……。『機動戦士ガンダム00』の次になにをやるか考えた時、一般向けに原作ものをきちっとアニメ化する仕事をやってみたいなとは思ってました。アニメファン向けに記号化されたものをうまく落とし込んで作品を作るにはもう年齢が上になってきたな、という感じがあったので。そう考えた時に、ノイタミナというのは魅力的な放送枠だなぁと。そうしたらいい具合に、山本（幸治）プロデューサーから声をかけてもらって、という感じで。だから最初は、スポーツマンガあたりのアニメ化をやるつもりでいたんですよ（笑）。だってノイタミナ枠って原作もののほうが多いじゃないですか。

——そうですね。それが実質的にオリジナル作品の企画に。

山本プロデューサーが僕にオリジナルを頼みたいというんです。僕は、自分がいわゆる〝作家性〟の強い演出家ではないと思っているので、山本プロデューサーのリクエストを聞いて「なぜ?」と思いましたもの。それで話を聞いてみると『ガンダム00』を評価してくれていると。『ガンダム00』のように映像的な面も含めた〝外向き感〟を求めてくれているんだと。そこで頭の方向をカチっとシフトさせたところからが実質的なスタートでしたね。

——今、外向き感というお話が出ましたが、『UN-GO』という特徴的な企画にどう外向き感を与えようと考えましたか?

會川（昇）氏と組むことを決めて、僕も社会的なテーマは好きだから、物語はそっちに行くわけですけど、そうなればなるほど、キャラクターの絵を見ただけで「（番組を）観たい」と思わせるようなものにしないといけないなと思いました。題材からすると男性ファンが観てくれそうだけれど、男性ファンだけじゃなくて、女性が観ても魅力的に見えるルック、世界みたいなものを用意しようと。ただ、それには、今のアニメを観ているファンにとってベタなトレンドではないものを持ってこなくてはいけないと。

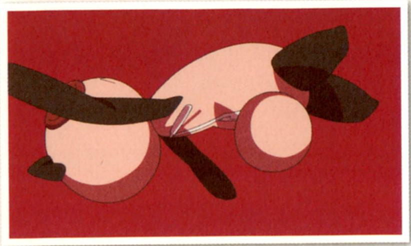
——それがpakoさんと高河ゆんさんを起用した理由につながると。

山本プロデューサーは、高河さんにこだわっていました。ただ僕としては、『ガンダム00』で一度仕事をしているので、視聴者にとっても新鮮ではないですよね。だからずっと自分の中で絵描きさんを捜していて、それで思いついたのがpakoさんだったんです。実は彼の絵をアニメにしやすいかというと、そうでもないんですよ。非常にシンプルだから、線の取り方を間違えると崩れてしまう。ただ、そこに関しては、ボンズ











キャラクターの絵を見ただけで、「観たい」と思わせるようなものに

の作画陣の画力ならいけるだろうと読んで、それで山本プロデューサーを説得したんです。その上で、高河さんにも協力してもらおうと。というのも、今回はミステリだから、ゲストキャラクターの数が多くなるのはもうわかってるわけです。とすると、デザイナーが一人だと行き詰るだろうというのも最初から予測できる。アニメの現場でサブキャラクターデザイナーを別個に立ててもいいんだけれど、今回はそういう感じでもなかったので、ならばデザイナーが二人というのもいいじゃないかと。特にボンズの大薮（芳広）プロデューサーは高河さんのファンだったので、参加していただけるなら嬉しいという話もありまして。

——今回初めて組まれたpakoさんについては、どこに魅力を感じたのですか？

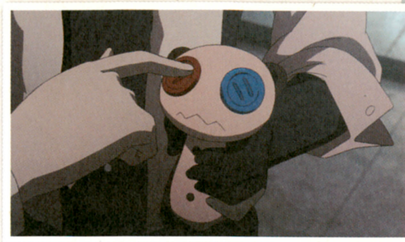
やっぱり絵の持つソリッドさですね。シンプルなんだけれど色気がものすごく強くて、男の僕から見てもカッコいい絵なんです。男女どちらにとっても魅力的に見える絵なんじゃないかと。

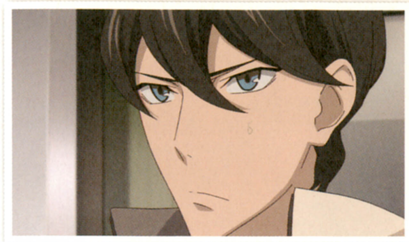
——探偵ものである以上、主人公キャラクターが絵の面でも立っていたほうがいいですよね。

そうなんですよ。実はミステリだと、毎回のゲストキャラクターの描写に時間をとられるし、そちらのセリフも多いので、主人公に割ける時間というのは短いんです。その中で、印象に残るキャラクターというのが必要だったんです。一方でキャラ立ちしているとはいえ、あまりマンガっぽいキャラクターにはしたくないわけで。

——デザイン作業の進め方はどうだったんでしょうか。

設定ありきのゲームと違って、アニメのデザインというのは、シナリ





新十郎が新十郎になったのは、勝地くんの声が合ったことも大きかった

オがあってそこから情報を抜き出して、一番適した形のものを形作っていくというのが一つの考え方なんですよ。今回の新十郎は、過去とかそういう部分を子細に決めていたわけではないので、特にそういう側面が強かった。だから、発注を受けたpakoさんは今回大変だったと思います。自分の描いているキャラクターがこれでいいのかと、不安になっていたと思うし、それを解消するために、自分なりにキャラクターの背景などを考えてくれて。普段は背景込みで、ストーリー性を感じさせる一枚絵を描いている人が、線画に色をつけただけのものだけを提出しなくてはいけないわけだから、その不安も当然ですよね。だから立ち上がりで一番確たるものがない時は、こちらとしては、絵だけを受け取るんじゃなくて、そういうpakoさんの考えてくれたものを、受け取って、吸収して、無駄にはならないよ、という形でキャラクターを作っていきました。

——高河さんとpakoさんの棲み分けというのはどういうふうに決めたのでしょうか。

一番最初に決めた、因果と新十郎は二人に描いてもらいました。少年因果、女因果、新十郎の三人分ですね。pakoさんは高河さんのことをリスペクトしているので、高河さんがどう描いてくるかっていうのを考えながら描いたらしいんです。高河さんはいつも通り（笑）自分のインスピレーション第一で。同じ資料を渡しても、上がってくるデザインはこんなに違うんだ、という面白さはありましたね。それで新十郎と因果はpakoさんで、女因果を高河さんにしたんです。そこから先は、脚本が上がってきた時にキャラクターを抜き出して、どっちが誰をやったら面白いかなっていうのを考えて僕が判断したり、描いてみたいキャラはいるか？って聞いてみたりして。

——結城探偵事務所のメンバーでいうと風守はどちらだったんですか。

pakoさんです。パンダ風守のほうもpakoさんで。この世界にポピュラーな、ファンシーキャラクターなんだというような説明をしたら、さらさらって描いてくれて。それがバランスもよくて面白いから、「これ、そのまま採用～」って（笑）。

——新十郎はデザインに加えて、勝地涼さんの声も印象的でした。

新十郎が新十郎になったのは、勝地くんの声が合ったことも大きかったです。もちろんある程度の計算はあってキャスティングしているわけですけど、その予想をはるかに超えてよかったですね。弱さが出たのがよかったです。勝地くんは俳優とし

因果がテンプレのキャラクターにならなかったのは豊崎さんが持ち込んだお芝居のおかげ

て場数を踏んでいるうまさだけでなく、彼自身が持っている素直さが新十郎の根っこの部分とすごくリンクしたんですよね。結果、彼じゃなきゃありえないというところまで達していました。本当に今回は因果と新十郎に関しては予想以上でした。

――因果の豊崎さんも意表をつくキャスティングでした。

僕は以前からスフィアのライブを見に行っていたんですけど、そこで朗読劇もやっていて。そこでの豊崎さんを見ていると、よく知られた明るいキャラクターとは別の一面も持っているんだろうって、ずっと感じていたんですよ。根っこの部分にまた別のものがあるなって。声そのものだけ聞いていても、彼女の声っていわゆる美少女声とは違うし。それがうまくはまるのはミステリアスなキャラクターなんじゃないかと。だから僕には、因果に合うって確信があった。少年因果と女因果の二役についても、最初から同じ人に演じてほしいと思っていたのだけれど、それも、豊崎さんが朗読劇で、老婆を演じる時にとてものびのびしていたのを見ていたから、これぐらい両極端の二役だから絶対できるって思っていた。ただ、まわりのスタッフに言うと「えー？ 豊崎さんですか？」という反応で（笑）。信頼しているスタッフからそんなことを言われると、こっちもグラつくじゃない。でも、そんな意外性も含めて面白いし、結局お願いしてバシっとはまったので、すごくよかったですね。少年因果の持っている邪気がプラスアルファされてて、テンプレのキャラクターにならなかったのは、間違いなく彼女の持ち込んでくれたお芝居のおかげですね。

――一方、海勝麟六の三木眞一郎さんは、水島・會川コンビの作品には縁の深い方ですね。

あれはもう狙い撃ち（笑）ですね。脚本の段階で描かれた麟六というキャラクターを、映像にする段階でどういう方向にふっていくかを考えていく時に、自然に浮上したキャスティングでした。三木さんにお願いしたことで、麟六というキャラクターをこっちに引き寄せられるんじゃないかと考えたんですね。実際、そういう計算と、三木さんの演技がはまって最後までブレずに維持できたので、すごく好きなキャラクターです。逆に、脚本や絵コンテの段階から意外にふくらんだのは、（虎山）泉ですね。あれは、本田貴子さんの力です。本当はもっと堅いキャラクターになるかもしれない人だったんだけれど、あの、可愛らしさは一体何？（笑）みたいに、チャーミングになって。

――セリフそのものは、特に可愛い





風守がここまで破壊力のある キャラクターになるとは思わなかった

ことを言っているわけではないですよね。

　そう。ちょっとした言い回しと声の持つ色気ですよね。本田さんとは、いつか一緒にやりたいと思っていて、それでもなかなか合わなくて。今回、泉を演じてもらって、ものすごくキャラクターが豊かになったなーって、嬉しかったです。

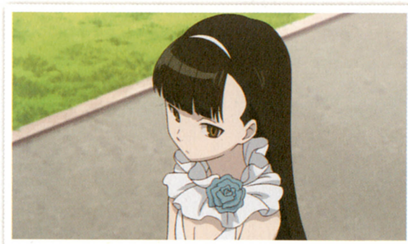
――風守は、松本まりかさんでした。

　風守はキャスティングの方針が決まるまで、紆余曲折あって。それで最終的に三間（雅文）音響監督から「松本さんにお願いできるよ」って聞いたんです。僕はもう声の仕事はあまりやってないかと思っていたので、「え？　お願いできるの？」ということで声をかけさせていただいたんです。松本さんは、今は舞台やドラマも多くやられている。今回、勝地くんという俳優の方が主役なわけなので、そこにもう一人、異質な感じの人間が入ることで緊張感が生まれるといいなと考えたんです。そこに飛びついた格好ですね。それでも、ここまで破壊力のあるキャラクターになるとは思わなかった。最初のアフレコの時に、ここまでインパクトのあるキャラになるとは、と思いましたね（笑）。もともと風守はA.I.だから、棒読みでもいいタイプのキャラクターだ、ということは話をしていて。そこに、松本さんの独特のしゃべり方が加わったら、風守のふわふわした雰囲気がものすごく強調されて。しかも彼女の中に演技プランがきちっとあって、同じ風守でもパンダに入っている時のほうが生き生きしていて、少女型のほうになると少しトーンが落ちる。アフレコの時によく質問もしてくれて、それで役柄を作ってくれて。

――印象に残るキャラクターになったと。











海勝は倒してしまえばいい相手ではないよね

彼女がこれまでアニメで演じてきたのは、美少女の印象が前に出たキャラクターだったと思うんです。もちろんご本人にもそういう要素はあるんだけれど、一方で、ノイタミナラジオに出演した時に「靴下三枚履きにハマってる」みたいな話をずっとする（笑）ような、そういうチャーミングな面白さも持っている人なんですね、実は。これはもともと風守に想定していた、ちょっと面白い部分と重なるところもある。そういうところがうまくハマったキャスティングで、三間さんの提案はさすがでしたね。松本さんの力がなければ、風守はあそこまで愛されるキャラクターにはならなかったんじゃないかと思います。嬉しかったですね。

——ストーリー全体の流れはどうやって組み上がっていたんでしょうか。

もちろん會川氏がプランを立てるわけだけれど、僕とか大藪プロデューサーとか山本プロデューサーとかも、いろいろ意見を言って決まっていきましたね。『UN-GO』は、連作が可能なフォーマットで終わらせようという方向性は決まっていたので、第1話と最終回で人間関係やキャラクターがあまり大きくは変わらないだろうというのはあったんです。その中でラストを考えるにあたって、麟六と新十郎が一度はきっちりと対峙をしないといけないんじゃないかと。かといって麟六は倒せる相手、倒してしまえばいい相手ではないよね、というのもあって、それで現在の形に決まりました。もうちょっと放送本数が多かったら、麟六とは別にシリーズを通しての〝悪役〟みたいなのを設定してもよかったんだけど。小説家は、そういういろいろな活躍を見越して設定したキャラクターでもあったんだけれど、全11話じゃどうしても入らない、ということになって今の形に。

——でも全11話のシリーズとして、過不足なくきっちりまとまってますよね。

そう言ってもらえるのは嬉しいですね。『UN-GO』は、制作序盤に東日本大震災が起きて、それを全員が経験したことで、このシリーズの捉え方を再考察しなければならなくなり、結果全員が同じ方向を向くことになった。新十郎のブレている姿をどう描くか。この作品では何を伝えるべきなのか。そこの部分がスタッフみんなの中で図らずも再確認し共通認識するに至ったことによるのかなと。

——もうちょっと具体的に教えてください。

新十郎というのは、自分自身が何を探しているのか、それもわかっていないキャラクターではあるということは言葉では言えるわけだけれど、





自分たちが非日常だと思っていたことが本当に間近で起こった

それを因果論の冒頭にあるようなキャラクターに落とし込めたのは、自分たちが非日常だと思っていたこと、現実にあることはわかっているけど、どこか距離のあることが本当に間近で起こった、あの体験とそれによる心理は本当に大きかった。あの時、フィクションを作ったり、フィクションについて考えている人たちは、みんなおかしくなったと思う。會川氏は最初からそう思っていたところはあったけど、僕は割とのんきなので、それだけに自分があんなに動揺するとは思いもよらなかった。自分が、こんなにブレるんだっていうことを再認識した。震災からしばらくは、アニメを作ってていいのかっていうのは本当に思ったし、本当に手につかなくなったんですよ、仕事が。じゃあ一体何をしてるかっていうと、ニュースを追うことだけになっちゃって。

——そのころは脚本の作業中だったとか。

そうです。スタジオに詰めるというよりは、1～2週間に一度会って、脚本の打ち合せをしていたころです。各々バラバラに仕事をしているんだけど、ネットではつながっているから、お互いに震災の情報を追うことだけに終始しちゃっていて。もちろんネットやTV見てるだけじゃなくて、スタッフとかその家族の生活にも、直接被災をしていなくとも、影響がじわじわと出てくるんですよ。そういういろんな状況から、作中で描こうとしている「戦後」が現実になっている、そんな感じでした。そうなって自分がものすごく無力だって自覚すると、その背景の捉え方やキャラクターに対する思い入れもすごく変わって来たんです。そんな気持ちが新十郎の描写に乗っているんです。

——少し話題は変わるのですが、今回絵コンテを担当しているのが監督経験者が多いですよね。やはり題材が難しいから、実力ある人にお願いするということだったんでしょうか。

もともとボンズはコンテマンの質が高いスタジオなので、今回に限ってということではないと思いますけど。それでもおそらく大藪プロデューサーは、僕が『鋼の錬金術師』をやっていた時の印象が強いんだと思います。僕の絵コンテのチェックのやり方は、そのまま流すことはなくて、時に話数を前後させてでも効率を考えながら、直すところがあれば最小限に絞って直すし、どうにも問題があればまるごと描き直す。けれど、丸直しは時間がかかるので、詰まると軒並みスケジュールに影響がでてしまう。それで、今回は僕のところでなるべく詰まることのないような人を選んでくれたんだと思います。

「おいでおいで」（笑）と手招きして一緒にやりました

——水島監督自身も絵コンテを三本手がけていますよね。

第1話、第2話が僕で、第3話が『はなまる幼稚園』で副監督をやってくれた木村（隆一）くん。第4話は三條なみみというペンネームで『GOSICK』監督の難波日登志さん。難波さんはベテランでこれまで一緒に仕事をしたことがなかったけれど、『交響詩篇エウレカセブン』の京田知己監督の師匠でもあるので、どんな仕事をされる方なのか興味はありました。で第5話がもう一度木村くんで、第6話は『STAR DRIVER 輝きのタクト』の五十嵐卓哉さん。実は彼がボンズで仕事をするようになったのは僕の紹介なんですよ。でも、僕が彼の仕事を手伝ったのは……『ソウルイーター リピートショー』のエンディングくらいかな。その時の借りを返してもらう約束（笑）で一本担当してもらいました。第7話の増井壮一さんは、最近だと『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ黄金のスパイ大作戦』の監督ですね。増井さんとは同世代でずっと長い付き合いなんですけど、彼、凄い人なんですよ。天才だなと。誰に聞いても悪い評判を聞かないですし。僕もずいぶん頼りにさせてもらってます。

——第7話は難しい回ですよね。

そうですね。それを素晴らしいコンテで仕上げてくれて。増井さんは『大江戸ロケット』の時も手伝ってくれて、會川氏の脚本との相性もいいと思っていたので、うまくいきました。第8話の黒川（智之）くんは、僕の現場で勉強したいといってくれた子で。じゃあ、一度機会だけ作ろうと。第4話は初めてだけどベテランで、第5話～第7話は安心できることがわかってる。ここを鉄板にしてあるから、第8話を初めての人とできるわけです。

——クオリティーと共にスケジュール的なことも考えなくてはいけないんですね。

そうなんですよ。それで第9話は、ボンズ作品でコンテ演出やっている人で新たに、ということで『GOSICK』に参加していた和田（純一）くんを。第10話が木村くん、第11話は僕一人で描く予定だったんだけれど、『ガンダム00』で助監督をやってくれて、『No.6』の監督を終えたばかりの長崎健司くんを「おいでおいで」（笑）と手招きして一緒にやりました。

——『UN-GO』の世界観を印象づけたものに、独特の雰囲気のテロップの存在もあると思います。

テロップを入れてほしいというリクエストは山本プロデューサーからですね。ミステリで、知っておいて欲しい情報が多いからなるべく入れ





【監督】水島精二

テロップ自体も映像の一部であるように

てくださいと言われました。じゃあ、入れるならデザインとして恰好よく見えるように入れたいし、最初はモーションをつけて動かそうと考えたんです。アメリカのTVドラマ『ウォーキング・デッド』のオープニングで文字がじわっと動くのが恰好いいので、ああいう雰囲気が出ると面白いなと思って。でも絵コンテを描いたら、モーションをつけるほど尺がないことがわかったんです（笑）。もともとの脚本が長めなのを、工夫して工夫して定尺に収めているので。

――それでテロップが入るときに軽く動きがある程度になったんですね。

そう。文字は『UN-GO』のロゴやポスター、パッケージのデザインをしてくれている團夢見さんの担当です。最初は横書きを想定して、そのスペースをあけたレイアウトを渡して文字を入れてもらったんですが、なぜか縦書きで入ってきていた（笑）。恰好よかったからそれでいいんですが。あと最初はパターンだけ作ってもらってビデオ編集の時に入れようと思ったんですけど、團さんがやってるように恰好よくはできないんです。結局全部、團さんにやってもらうことになりました。

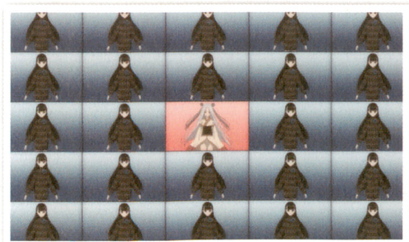
――明朝体とゴシック体が混在しているところに雰囲気があります。

それはこちらからのリクエストですね。『UN-GO』のメインタイトルを考える時、フォントでいろんなものが混ざってる感じって伝えたんです。そうしたら彼女が今のロゴを、いろんなフォントを切り貼りして作ってくれたんです。團さんが面白いのは、センスがちょっとトんでいる所です。今回は、異質なモノが合わさっている感じというのが大切なので、そこを拾ってもらえてよかったです。テロップもその延長線上でやってもらったのですが、これが詰めたりバランスとったりするのが難しいんです。ただ打ち出した文字を並べただけだと恰好悪い（笑）。それで團さんの仕事がどんどん増えることになっちゃいました。

――デザインでいうと、絵自体を斜めに傾けたり、テロップを斜めにしたりというのも『UN-GO』の特徴ですね。

あれもキービジュアルを決める時のアイデアの一つですね。他作品にはない感じで恰好よかったので「斜めでいこう」と採用しました。オープニングは打合せでコンテマンに狙いを概要で伝えて、ある程度はコンテマンのアイデアに任せるけど、冒頭の文字がバラバラ抜けていくところとか、テロップ自体も映像の一部であるようにする、とかそういう部分の狙いを説明してお願いしました。そうしたらどんなパターンがあ









僕と會川氏の作品でも〝オシャレアニメ〟みたいなオープニングができるんだぞと（笑）

るか調べてきてくれて、いろんなパターンのテロップが登場するオープニングになりました。

――そのあたりから『UN-GO』のビジュアル的な世界観ができあがっていったんですね。

本当にテロップも含めてオープニングはうまくはまっていて、僕と會川氏の作品でもあんなに〝オシャレアニメ〟みたいなオープニングができるんだぞと（笑）。こういうのは集団作業の醍醐味ですね。自分一人じゃできないけど、オシャレなセンスを持った人とキャッチボールをすることで、オシャレなものができあがるっていう。実は当初は背景をもっと様式的な仕上がりにすることも考えたんですが、完成したものをみると、現在ぐらいのリアリズムのテイストのほうが見やすくなったかなと思いました。

――シリーズを振り返って、印象的なエピソードはありますか？

自分が絵コンテを描いたものから選べば第2話はいいなと思ってます。あと第3話、第4話は面白いですよ。あそこで『UN-GO』の振り幅みたいなものが、すごく表現できているので。そういう意味では、脚本も先に第3話、第4話ができあがっていたわけで、そこから第2話に戻っているので、第2話がとっつきにくくなるのは、やむをえないところがあって。ただあのタイミングでないと、第2話のようなエピソードを入れられないし。第2話は、第3話、第4話の後から書いているけど『UN-GO』で會川氏がやりたいと思っていた構造がきっちり入っているんですよね。脚本を読んでも、まず面白かったし、それ以上にこちらに対してアピールの強い脚本でしたね。會川氏から参考にドラマ『大都会　闘いの日々』を見せてもらったりもしました。だから、これは自分でやりたいと思ったんです。珍しいんですよ。僕は絵コンテを描くのがそんなに早くないんだけれど、第1話の後に第2話を連続して描くというのをやったんですよ。まあ、かなりスケジュールが押し押しになってしまって、第3話、第4話の進行がスムーズだったからこそできたことですが（苦笑）。

――遡っての質問ですが、一方で第1話はやはり導入ということで気をつかったのではないでしょうか？

そうですね。第1話は、あの世界がどうなっているかを僕がどう提示しているかが大事なところではあって、絵コンテ段階では、街の風景も入れていたんです。あの世界では局地戦のゲリラ戦が行われていたと書いてあるので、街全体が破壊されているというのはナンセンスな光景だなと。だからカメラを引いていくと、

會川氏と組んでいる間に會川氏にその作品の小説を書いてもらうっていうのが、僕にとっては一つの野望だったんですよ

ぽつぽつとビルが倒壊していて、それも隣のビルが崩れたから巻き込まれているとか、そういう情報が埋め込まれたカットは用意してあるけれど、いかにせん尺が短かったので、そこを詳しく見せるのは諦めました。そもそも『UN-GO』の中で、そういう廃墟感の優先順位は上じゃないわけで、それは他の話数で小出しにしていこうって、カットを減らしたんです。

――では『因果論』はどうでしたか？

新十郎という人がどういう人間なのか、そこが腑に落ちるフィルムにはきちんとできていると思います。それは短いとはいえ、最初が劇場での上映だからこそできる、間だったり話運びだったりしたからなんです。ただ、僕は自分で自分の作品を見直すと、いつもバランス悪いな、って思うことが多くて（苦笑）。いろいろそぎ落としていった時に生まれるある種の不細工さが、よくいえば生々しさみたいになっていて、それは自分のフィルムにはどうしても出てしまうんですよね。細田守監督とは昔から知り合いなんだけれど、彼みたいにきれいなフィルムはできないんですよ（笑）。もしかするとそれは性格の違いによるものかもしれないけれど、僕は「これを描くにはここまで入れなきゃいけない」というエゴが前面に出ちゃうんですよね。だから『因果論』が好評だと聞いて、今回はよかったと思いました。実は、山本プロデューサーがダビングに来たとき、「この人、これで納得するのかな」と思ったんです。自分の映像のゴツゴツ感は特有だし、音楽をうまく使うことでそのゴツゴツ感をカバーしてはいるけれど、細かいことが気になるタイプの人にとってはどうかなぁって。そうしたら「めちゃくちゃ面白いですね」って言ってくれて。「よかった」ってほっとしました。何と言っても約45分という微妙な長さだし、とにかく脚本が入らない、入らないと思いながら作っていたんで、荒っぽい部分はどうしても入ってきちゃったので、意外のすんなり受け止めてもらって安心したというか。まあ、後で考えると山本プロデューサーは『ガンダム00』の映像が良かったって言っている人だから、僕の映画のゴツゴツ感はあまり気にならない人なんだよね（笑）。

――放送中に前日談を劇場のイベント上映で、というのはあまり例のないプロジェクトですよね。

一番最初に會川氏と打ち合わせをした時から、過去の話と現実の話が並行して描かれる内容で、放送中にやるならやっぱり前日談だよね、ということで内容は自然と決まりましたね。あとはどういうビジュアルで見せるかですけれど、映画館のスクリーンで観るものなので、アクションを多くしようという話も最初からしていました。物量が多くて、どうやって尺を縮めるかを除けば、物語についての苦労はなかったです。絵コンテも難波さんと増井さんという盤石の体制だし。ただ、制作的にはTVと完全に並行して作っていたので、相当にバタバタっとなりましたね。現場的にはもうシリーズと重なって作るのはヤダという話が出ましたよ。

――『UN-GO』を終えての感想を教えてください。

細かい失敗はいつものように多々あるけれど、やっていて楽しかった、という気持ちが圧倒的ですね。充実感のある作品で、奇しくも掛け持ちしている作品もなかったので、『UN-GO』に没入できた。一緒に





やってくれたスタッフもすごく乗って制作してくれたので、それがフィルムに出て楽しい作品になっていると思います。ただ『UN-GO』自体が、一旦の終幕というような締めくくり方をしていることもあって、まだ終わった感じはしないんですよ。アニメというメディアだけに限らず、漫画や小説も含めて『UN-GO』という作品が続いていってくれるといいなぁと思っています。だから、今回個人的に嬉しかったのは、會川氏が小説『UN-GO 因果論』（早川書房刊）を書いてくれたことなんですよ。

——會川さんが小説を出すのは20年ぶりとか。

僕にとっては、一つの野望だったんですよ。會川氏と組んでる間に會川氏にその作品の小説を書いてもらうっていうのが。なぜなら僕が読みたいから（笑）。以前から會川氏は小説もいけるはずだと思っていたんですよ。『UN-GO』の場合、映像に入りきらなかったシナリオの中のト書きなんかも多いし、フィルムよりもシナリオの情報量が多いから、小説にしても面白いだろうなと。その通りの内容になっていましたね。

——小説では書きおろしで、『因果論』の前の事件も加わってました。

『因果論』の宣伝で、「最初の事件」って言っているのにね（笑）。あれは日本で最初だったんだなー。でも、會川氏本人も話している通り、最初に決め込まないで可能性を残していくことって大事なんですよ。僕が會川氏が作家だなって思うのは、設定から考えるんじゃなくて、書きたい物語、書きたいテーマがあって、そこに一番適している設定が出てくるっていう順番なんですよ。だからフィルムにする必要のない部分は、彼の中にある程度のプランニングはあるけれど、それを明確に打ち出す時までは、確定しきらないで"考える時間"にするんです。だからこちらとしては、先回りして聞き出すんじゃなくて、なにかプランニングがあるらしいぞということを映像で匂わせる程度にしておいて、會川氏がそれを投じてきた時にうまく受け止めよう、という姿勢で演出してるんですよ。會川氏と仕事をする中で、僕の姿勢はそういうふうになりましたね。そんなこともあるので、小説版を読むのは、會川氏が『UN-GO』にどんなプランニングを持っていたかを垣間見る意味でも面白いんですよ。

——そうなると、続編を観たいですね。

『UN-GO』が続く可能性はそこにあって、このキャラクターが出てきて、探偵者であるということ、二重推理であるということ、というフォーマットを残した上で、現実社会とどこか繋がっているのを残せば、まだまだ続けられますね。會川氏も自分で書く気でいるし、もちろん僕もやりたいけど、フォーマットが成立すれば誰がやっても『UN-GO』たりえるわけで。『ガンダム00』というガンダムシリーズをやった身からしたら、「○○シリーズ」とかで『UN-GO』は長く続けられるんじゃないかな、とも思うんですよ。これはすごく、夢のあることですよね。

——ありがとうございました。

（2012年3月1日・ボンズ会議室にて収録）

PROFILE

みずしま・せいじ／1966年1月28日生まれ。東京都出身。1995年『新世紀エヴァンゲリオン』で演出デビュー。『シャーマンキング』、『鋼の錬金術師』、『機動戦士ガンダム00』、『はなまる幼稚園』などの監督を務める。

【ストーリー・脚本】

會川 昇

Sho Aikawa

――そもそも水島精二監督に招かれる形で企画に参加したそうですね。

そうです。既にお題が「バディもの」「事件もの」と決まってました。その時点では、「事件もの」であって、別にミステリというわけではなかったんですが。

――TVアニメの歴史を振り返ってみると、「事件もの」はあっても「ミステリ」は少ないですよね。

「事件もの」というのは、キャラクター当人にとって事件であればいいので、いろんな事件がありえます。でも、その時点で考えていたのは、『名探偵コナン』や『相棒』のヒットを見るに、1話完結で謎解きがないとメジャー感が出ないのではないかということだったんです。僕はもちろんミステリ物を読んだり観たりはするのだけれど、謎解きを楽しむタイプではないんですよ。でも家庭によっては、親子揃って2時間ドラマを観ながら犯人当てを楽しむというところもある。『名探偵コナン』や『相棒』のヒットというのは、そういう楽しみ方をする人のほうがむしろメジャーということなんじゃないかと考えていたわけです。自分を平均的な大衆とは思わないほうがいいですからね。あと、大ベテランの脚本家である辻真先さんが『名探偵コナン』でオリジナルエピソードを書いている、というチャレンジ精神に刺激を受けた部分もありました。そんな状況で、王道にトライして、1話完結のミステリをやってみようと思い立ったわけです。

――原案に坂口安吾の『明治開化　安吾捕物帖』を選んだ経緯というのは？

ミステリをやるにしても、ノイタミナの過去の企画を見る限り原作は必要。それで江戸川乱歩や横溝正史などの古典はどうかと提案したら、フジテレビの山本幸治プロデューサーとしては、「古典」という部分にはピンとくるものがあると。そこから、夏目漱石など文豪の作品にもミステリとして読めるものがある、なんて話になってきて。「いわゆる文豪でミステリ書いているのは坂口安吾ぐらいしかいませんよ」と言ったら、山本プロデューサーが「安吾なら十分知名度があります」とぐっと乗り気に(笑)。

――とはいえ『明治開化　安吾捕物帖』から『UN-GO』になる過程で、かなり大胆に脚色しています。

そもそも安吾自身が、明治の文明開化の時期と戦中・戦後の世相を重ねて原作を書いているんです。たとえば『因果論』の原案『魔教の怪』に出てくる宗教団体は、戦時中に弾圧された宗教団体・大本教を想起させます。あるいは第1話の原案である『舞踏会殺人事件』で描かれる汚職事件は、1948年に発覚した復興資金をめぐる贈収賄・昭和電工事件を下敷きにしていると言われています。そういう原作だから、そこにさらに現代を重ねられるように近未来の戦後を設定したんです。驚いたのはノイタミナで同時に始まる『ギルティクラウン』と設定が被っていたこと。山本プロデューサーがちゃんと教えてくれたら、変えたのに(苦笑)。なにしろクリスマスにテロが起きたとこまで被っていたので。

――結果、現在のほうが『UN-GO』らしいようにも思います。脚本の執筆はどのように進めたのでしょうか？

僕はミステリを書くのが初めてだったので、ミステリ作家の人はこんなに考えているのか、とその苦労を思い知りました（苦笑）。特に『UN-GO』は一つのエピソードを考えるのに、考えることが膨大に必要がありました。

――というと？

まず事件ですね。舞台がどこで、犯人は誰で、被害者は誰で、殺害方法は何なのか、決めなくてはいけない。その次にトリック。原作の物理的なトリックは古くて流用できませんでした。なので何をトリックとして、事件の全貌が見えなくなっているのかを考える。特に今回は海勝と新十郎がそれぞれ推理をするので、トリックの穴を考えて、二人がそれぞれ別の結論を導けるようにしなくては

ならない。……ここまではミステリ作家の皆さん、普通にやられていて、ここまででも結構大変なのですが『UN-GO』はここからまだあって。それが時事ネタですね。山本プロデューサーから社会派の要素を盛り込んでくれと言われていたんです。

——社会派ですか。

本来、社会派というのは松本清張の小説などを指すと思うので、社会派というよりはポリティカルといったほうが正確だと思いますが。要は政治経済などに関する時事的なトピックです。それに触れて欲しいと。なのでニュースなどを見ながら自分的にピピッと感じた東京都の青少年健全育成条例問題とか、宇宙開発とか太陽光発電とかさまざまな時事問題を100個ぐらい書き出しておいて、ある程度ミステリの構造ができたところで、アニメ化しやすそうな原作のリストとつけ合わせて、その中にうまくはめ込めるものはないか検討したんです。

——部品を一個一個組み立てていくような作業ですね。

ほかにも考えなくてはならないことは多くて。ミステリものは、ただ人が死んで犯人が捕まっただけだと後味が悪いので、最後に人情味が必要というのもあるんです。犯人には犯人の事情があった、という描写も入れないといけない。そして、新十郎のセリフの中に安吾のエッセイや小説から選んだ言葉を引用するという縛りを自分で決めてしまったので、最後にそれを決めると。ここまで複雑な手順で脚本を書いたのは初めてでしたね。

——お話をうかがうと、一つのエピソードが、ミステリ／キャラクターのドラマ／時事的トピック／安吾と四つのレイヤーでできているんですね。そういう中で書かれた第1話は、原作と比べると非常にオーソドックスな内容です。

そうですね。「明治／戦後／現代」という三つを重ねた状況を一つの絵として示しやすいエピソードでしたし、山本プロデューサーから「敷居をなるべく低くしてくれ」と依頼されたこともありました。その後、第3話、第4話、第2話と書いて『因果論』を書きました。第3話、第4話を書き終わった時点で、ミステリにも詳しい翻訳家の堺三保さんに相談したんですよ。自分はミステリを書くのが初めてだったから「皆さん、こんなに考えているの？」みたいな質問をして、その時考えていることをいろいろ話をしたんです。そうしたら堺さん曰く「それは『後期クイーン問題』に抵触していて、それに触れると泥沼になるからやめたほうがいいですよ」と。

——「後期クイーン問題」というのは、エラリー・クイーンの後期作品から抽出された、ミステリを描いたり考えたりする上での、重要なトピックですよね。

僕が理解できた「後期クイーン問題」は二つの点に集約されるんですよ。一つは「作中で探偵が最終的に提示した解決が、本当に真の解決かどうか作中では証明できないこと」という問題。これは、探偵が全ての証拠を知っているかどうかはその物語内では保証できない以上、探偵が導いた結論も真の解決であるとは言い切れないということですね。

——確かに、新十郎と海勝の二重推理をちゃんとやると、そこに触れてきますね。

もう一つは、「作中で探偵が神であるかの様に振るまい、登場人物の運命を決定することについての是非」ですね。僕は堺さんに言われた時は「後期クイーン問題」というのをよく知らなかったんだけれど、ちょうど『エラリー・クイーン論』（飯城勇三、論創社）が出たばかりだったこともあって、資料をいくつか読んでみて、「ああ、こういう問題があるんだったらむしろ真面目に取り組もう」って思ったんです。堺さんがせっかく忠告して

王道にトライして、1話完結のミステリをやってみようと思い立ったわけです

くれたのに(笑)。ただ、そうなると本当に脚本がなかなか上がらなくなっちゃって(苦笑)。

――ああ。第6話から登場する小説家がいろいろ語る内容は、「後期クイーン問題」の二つ目の問題と関連していたわけですね。ではここからは、キャラクター造形について、うかがわせてください。『UN-GO』といえば、やはり新十郎と因果のコンビが魅力的でした。

原作の新十郎は、明治初期に洋行帰りで洋装と、ものすごくバシッと決まったスーパーヒーローなんです。でも、それ故にドラマを持っていない。実は『安吾捕物帖　快刀乱麻』は'73年に『新十郎捕物帖　快刀乱麻』として、佐々木守さんの脚本でドラマ化されているのですが、そこで若林豪さんが演じた新十郎は和装なんです。過去に囚われた人間が新時代・明治に活躍するという屈託を脚色で加えてドラマを持たせたんです。じゃあ、『UN-GO』はどうすればいいか考えたんですが、今回はフラットにいこうと。その分、キャストである勝地(涼)さんに負ってもらって、勝地さんという俳優の肉体とキャラクターが一体になって、新十郎というキャラクターができあがってくれればいい。これはご本人にもお願いしました。

――新十郎の戦争にまつわる屈託は、キャラクターのポイントの一つですよね。

その点については、実は脚本を書いている途中でちょっと方向を変えました。当初は、「戦争の記憶を忘却するな」と訴える告発者だったんです。ところが第4話まで書き上げたところで東日本大震災が起きた。その時に一度、シリーズそのものも当初の方針のままいくかどうか相談しました。最終的に内容はそのままで、となったのですが、こちらから新十郎の性格だけちょっと変えたいと提案しました。新十郎自身が、自信を持って告発したり、警告したりしてるんじゃなくて、彼自身もブレているんだと。彼はどこかで犯罪者の気持ちがわかったり、自分だって本当は忘れちゃったほうが楽なんだよとわかっている。この真実は明かさないほうがいいと思うこともあるけれど、因果とのことがあるから、どうしても明かさざるを得ない。そのブレの中で彼は生きていて、そのブレがあるほうが今はリアルなんじゃないかって考えたんです。

――因果はどう生まれたのですか?

原作では新十郎のそばに、花廻屋（はなのや）因果という戯作者がいるんです。名前が面白いので、そこを生かして人間と特殊能力を持つ魔物という定番コンビにしようと。女への変身能力を与えたらどうですかというサジェッションは山本プロデューサーですね。そこで少年から大人の女に変身したほうが落差があっていいだろうと今の姿が決まりました。ただ因果が成立したのは、水島監督のディレクションが大きいです。今回、pakoさんと高河ゆんさんにオーディション方式でキャラクターを発注するというたいへん贅沢なことをお願いして、因果の場合は、pakoさんの少年因果、高河さんの女因果を採用しているんです。このあたりは水島監督のセンスですね。

――結城探偵事務所のメンバーでいうと、風守がそこに加わるのは最初から予定していたんでしょうか。

最初から決めていました。風守は人間を理解するために真実を探求するキャラクター、因果は本質はどうでもよくて真実=ミダマが食べられればいい存在。この二人はいいコンビになるだろうと。その間に新十郎がいて、三人が三人の立場で真実を

新十郎はどこかで犯罪者の気持ちがわかったり、自分だって本当は忘れちゃったほうが楽なんだよとわかっている



追うチームになればな、と。

——風守がA.I.というアイデアはどこから出たんですか？　REAL A.I.でR.A.I.というネーミングもニヤリとさせられました。

R.A.I.のネーミングは、小説を知っている人に向けたちょっとしたお遊びみたいなものですね。風守のアイデアは、かなり以前に水島監督と企画を進めていた時があって、その時のものなんですよ。その時も、近未来の探偵物だったんですけれど（笑）、片割れが美女のアンドロイドボディに入ったA.I.でした。ボディはなんでもいいので電話に乗り移ったり、車に乗り移ったりするキャラで、自分の体を体と思ってないから、体をバキバキと壊しながら戦うみたいなイメージでした。

——では、海勝というキャラクターはどうやってできあがったのでしょうか。

今回、三つやりたいことを決めたんです

今回、三つやりたいことを決めたんです。一つは、震災の件とも関係するのですが「日本社会の現在」についてなんらかのコメントを込めること。もう一つは「努力すれば夢は叶う」的な、ある意味無責任な自分探しを取り巻く言説を取り扱うこと。これはピースボートやワーキング・ホリデーの現状をリサーチしてみたら、案の定の実情だったことが、題材に選んだ理由の一つですね。そして三つ目はあまりできなかったけど、社会を方向付けてしまうマスメディアを描くこと。これは自分が今関心があることだったので、そこをまず押さえたかった。で、海勝はその三つに横断的に関与できるキャラクターで、かつそれぞれの裏も表も承知している人物なんです。たとえば海勝は「夢は望めば絶対に叶う」と若者に呼びかけたりしているんです。でも本人はそれが成立しないことも承知の上で言っている人なんです。

——そのあたりが海勝のとらえどころのなさにつながっているわけですね。

そうですね。

——各話を見ると、原作からどの部分を持ってくるか、その脚色の手つきはかなりバラバラですよね。

現代で説得力のあるトリックを考えていくと、原作の事件の発端は使えるんだけど解決は使えないという問題が、かなりあったというのはあります。安吾自身、途中からトリックには興味が薄くなって、事件の部分が減って、ドラマ部分が増えていくので。とはいえ第2話「無情のうた」なんかは、僕自身はあまり変えたほうだと思っていないんですよ。原作は海外に渡航した曲馬団の話で、浅草の見物小屋が絡んでくる事件なんですが、それを素直に現代に移し替えていったらドルプリの出てくるああいう話になった。自分の中では割と同じ話のつもりなんです。『快刀乱麻』で佐々木さんも同じ回を脚色していて、改めて脚本を読むと、佐々木さんはむしろ曲馬団のところを全部カットしているんですよ。たぶん曲馬団が海外に行ったというシーンが大変だろうと思ったんじゃないかな。佐々木さんは、現場に優しいなぁと思いました（笑）。ちなみに「月刊ドラマ」（映人社／刊）'11年11月号は『UN-GO』の特集号なんですが、そこに『UN-GO』の第1話・第2話の脚本を載せてもらうと同時に、佐々木さんの『快刀乱麻』の第2話と第13話の脚本も載せていただきました。どちらも第2話が『ああ無情』を原作にしているので、読み比べていただけると面白いのではないかと。

——「読み比べ」で思い出しましたが、サブタイトルに原作小説のタイトルもテロップとして入っているんですよね。

そうです。予告の段階で、次回の原作が何かは明かしているので、青空文庫（著作権が消滅した文学作品を集めたサイト http://www.aozora.gr.jp）などで次の週までに読んだ上

【ストーリー・脚本】會川 昇

『UN-GO』がちょっと冒険したっていうのがあれば、色々挑戦できる余地が広がると思ったんですよ

でアニメを観てもらっても全然かまわないと思ってました。こちらも、わざと犯人をひっくり返している回もあれば、わざわざ原作に似せなくてもいい部分を似せるなど、いろんな方法で書いていますので、小説を先に読んだ方はその違いがいっそう楽しくなるのではと思います。

――これが第7話「ハクチユウム」になると安吾の長編『白痴』も下敷きの一つに入ってきます。新十郎達が別天王の力で映画の撮影現場にいると思わされているエピソードです。

第7話については、最初からやろうと決めていたんです。それはこの作品での狙いとは異なる、もうちょっと大きい話で。最近、TVアニメってどんどん窮屈になっていると思うんです。それは単なる原作通りにやる、という流れだけでなく「これをやったら視聴者、わからないよ」っていうことが増えていて。そんな中で『UN-GO』がちょっと冒険したっていうのがあれば、他の番組でもいろいろ挑戦できる余地が広がると思ったんですよ。もともとアメリカのTVドラマを観ていると、いわゆる「白昼夢パターン」とでもいうべきエピソードがあるんですよ。だいたい1シーズンに1回ぐらい。だから日本でだって、やったって構わないわけですよね、本来は。向こうの視聴者なんてもっとダラけて観てるはずなんだから（笑）。一番感心するのは『スタートレック　ザ・ネクストジェネレーション』や『スタートレック：ディープ・スペース・ナイン』といった作品で、当時三大ネットワークの21時台であるにもかかわらず、まるまる1話つかって、バーチャルルーム（架空世界を作れるシステム）の中で切り裂きジャックを追う話とかやってる。それは『スタートレック』じゃないってことにならないで、むしろキャラクターが広がるってことになっている。

――第7話・第8話はそういう意味では、ハードルが高い割にファンにも興味を持ってもらえたようですね。

第1話、第2話をある程度受け入れてくれたファンは、一つハードルを越えて、これはなにかあるんじゃないかと思ったので、仕掛けにつきあってくれたくれたようですね。

――そして第9話「海勝麟六の犯罪」からは3話連続で最終エピソードになります。

第8話の最後を書いている時に、現時点だと小説家を最後の敵にもできるし、海勝が別天王連れて行ったというふうにもできる、と言いました。そこでプロデューサーたちから出た意見は、海勝と新十郎の対決には一つ結論を出してほしいと。ただ、海勝との対決で終わるっていうのもいろんな解釈の仕方があるわけです。一つは、実際に海勝がなにか事件を起こして対決するというのが、一番素直ではあるんだけれど、それだと海勝というキャラクターに救いがなくなってしまう。もともと『UN-GO』はシリーズとして作り続けていけるような作品にしたいという要望も山本プロデューサーからあったので、そこにも抵触してしまう。

――難しいさじ加減ですね。

僕は、もっと明確に海勝をたたきつぶさないと、関係者は納得しないのかなとも思っていたので、そのあたりを打ち合せで探っていったら、そうではない、と。そこで、むしろ海勝っていい奴じゃないか？　と思ったところで、やっぱり海勝とは相容れないというところに行けばいいだろうと決まったんです。そもそも海勝は善悪で図れるキャラクターではない。しかも、清濁併せ飲むみたいなキャラクターを好ましい人物として描くのも今回はちょっと違う。だから基本的にはそういう存在というのは良くないのでは、という結論を新十郎が持てればいいのではないかと。新十郎はブレる。そのブレる様は自分でも良しとしないけれど、その中で得た結論として「海勝的な

考え方をする人間がいるのはわかる。だが自分はそっち側には決して行かない」というところを落としどころにしました。

――いわゆる〝ラスボス〟に相当するのが、速水星玄というのも意外でした。

〝ラスボス〟候補をいろいろそろえた中で、ふと速水が別天王連れていったら面白いんじゃないかと思ったんです。最初はみんなキョトンとしてましたけど（笑）。そこで「動機は？」って聞かれて「それは、泉ちゃんを好きだったからなんだよ」ってその場で答えましたけれど。

――それで速水のキャラクターが最終的に決まった感じですね。

そうですね。実は民間刑務所「東関東社会復帰促進センター」というのは、『バットマン』の悪役がよく閉じこめられているアーカム・アサイラムみたいな場所だと僕は思ってるんです。小説家も収監されているし、速水もあそこに入れられる。もし二期があるとするなら、あの二人が脱獄してレギュラーの悪役として出てくるんだろうなぁと思ってます。

――今回はTV放送中に『episode:0 因果論』も上映されて、そこで新十郎の過去も明らかになりました。

正直言うと、僕は主人公の過去を決めるのは好きじゃないんですよ。過去を書いちゃうと、答えが一つになっちゃうから嫌いなんですよね。だからなんとなくのことは考えるけれど。

――そもそも『因果論』はどういう経緯で今のかたちに決まったんですか？

僕に安吾ファンとかミステリ・ファンに誉められたいという下心があったんでしょうね（笑）、劇場でかかる作品という時点で、未完ではあるけれど非常に有名な『復員殺人事件』をベースに考えられないかなと検討したんです。ところがどうしてもうまくいかない。映画になる要素がないんです（苦笑）。それで手をつけたのはいいけれど途中で方針を変えて、『復員』はごく一部にとどめて、TVでも原作候補に入っていた『魔教の怪』を中心に据えたんです。劇中で新十郎が『犬神家の一族』云々と言及するのは、そもそも横溝正史の『犬神家の一族』の「復員してきた人間が顔を覆うマスクをしているので、当人かどうかわからない」というアイデアが、『復員殺人事件』の本歌取りだからなんです。横溝は『蝶々殺人事件』にも安吾の『不連続殺人事件』を思わせる部分があり、横溝は安吾のことを尊敬してたんですよ。

――『因果論』は、推理ものでもありますが、TVとはまた雰囲気が違っています。

僕は、尺の長さにかかわらず映画でちゃんとした推理ものってうまくいかないと思っているんですよ。たとえば市川崑監督の「横溝もの」を素晴らしいという人もいるけど、あれも推理ものとして面白いわけじゃない気がするんですよ。あれはホラー風に始まって、人間の愛憎ドロドロがあって、最後は女優の芝居で魅せるっていうジャンルじゃない？ どっちかっていうと『古都』とかの文芸映画に近いジャンルであった。洋画を見ると、一時期、アガサ・クリスティの原作にべらぼうな予算をかけて映画にするというのもありましたけど、あれもうまくいってるとはいえない。だから、別の要素を前面に出す必要だろうと思ったんです。

――それが因果VS別天王という特殊能力対決の構図につながるんですね。

因果VS別天王については、そもそもTVシリーズの企画を練っている時に、アプローチとしていくつかのバリエーションを考えたんです。その時に、因果のオカルティックな能力を前面に出した『CSI：科学捜査班』――科学とはちょっと違うけど――みたいなアイデアはあった。

正直言うと、僕は主人公の過去を決めるのは好きじゃないんですよ。

別天王は最終回でも姿を消しただけですから 言霊は滅びない。きっと今もどこかにいるはずです

その延長線上で、メタ推理能力を持った神様同士の能力バトルというのは『ポケットモンスター』みたいで面白いんじゃないかなとは思っていたの。別天王や因果以外にも面白い能力はいろいろ思いつけそうだったから。証拠をねつ造する能力とか（笑）。そんなアイデアもあったんで、劇場でかかる時にはTVとの差違化を明確にすることもあって、アクションも多い因果と別天王の能力バトルが前面に出たんです。

――新十郎の過去というのは、最初から決めていたんでしょうか？

いや、漠然と、こんな過去だったんじゃないのかなというイメージはあるけれど、年表みたいなものは決めたりしない。そうすると観ている人が「この人は私と同じような経験をしているのかもしれない」と思ってくれるかもしれない。僕はそう思わせるのが好きだし、映画やドラマを観るときもそういう作品が好きなんです。だから新十郎の過去も、『因果論』を書き始めるまでは、漠然と考えていた程度です。あと僕には実はもう一つ、好きじゃないものがあって。

――というと？

最近のアニメでやたら使われる主人公の一人称ナレーション。あれは、本当に嫌いなんです。脚本家として書くのは絶対イヤなんですよ。でも今回の映画ではわざと入れました。セリフの中で「自己紹介の趣味はない」なんて言わせたのは、あれは僕自身も趣味はないんですけど、やってますみたいな言い訳なんですよ。「この尺じゃ、そうでもしないと収まりませんから」みたいな（苦笑）。ただあのモノローグのおかげで、「今回は新十郎視点で観てくれれば大丈夫だよ」っていう、「ほかにブレないよ」っていう安心感がお客さんに伝わったというのはありますね。『因果論』というのは、書いている側からするとかなりわかりづらいんじゃないかと思っていたんだけれど、割と「わかりやすかった」という話を聞くのは、そこなんだろうなと。

――挿入歌として武田鉄矢の「少年期」が印象的に使われていました。

脚本では「少年期」のような曲のイメージと書いてあったんですが、『ドラえもん　のび太の宇宙小戦争』の主題歌でもあるので配給の東宝さんのおかげで原曲を使うことができたのはうれしかったです。第2話では挿入歌として『ブルーライト・ヨコハマ』を使うこともできましたし、そこは恵まれているなと思いました。『少年期』は、大人になるのは不可避だけど、それがいつかっていう悩み、大人になる希望と不安、それがこの作品に合っているなって思って選びました。

――こうやってシリーズを振り返ってみると『UN-GO』の面白さの一つに、原案の小説が持つ精神を踏まえ、時代に対して挑発的なところがある点ではないかなと思いました。

最終回のアイデアとして、震災後の大きなトピックである太陽光発電を題材として取り入れるのはかなり前から決めていました。それとそれにまつわるキャラクターとして登場させた倉満美音は、一言でいうと「陰謀論者」なんです。「陰謀が世の中で話題にならないのは、首謀者たちが隠しているからだ」って言っちゃうぐらいの陰謀論者ですね。

――そういうアイデアの奥に一貫してあるのは、「君が信じていることは〝真実〟か？」というある種の投げかけのように感じました。

直接の答えになるのかわからないけれど、たとえば、優れた歴史ものって、その人間を正邪で断定しないと

ころだと思うんです。どうしても読者や視聴者は、そこを断定したがる。たとえば、坂本竜馬は日本のことだけ考えていた、というふうになっちゃう。だけど、やっぱり一番いい書き方というのは、「彼は基本的に目の前のことを頑張った」「結果としてこうなりました」というように、彼自身の生き方と結果を別して提示することだし、そこを一緒に語ってしまうことがすごく危ういと思うんです。似ているようでちょっと違う例ですけど、ビジネスマン向けの雑誌で、成功した若い起業家が「夢は必ず叶う」というようなことを言っていますが、あれは夢を叶えた人だから無責任にそう言えるのであって、夢なんて必ず叶うわけじゃないですからね(笑)。そのあたりは、脚本家の山田太一さんがそういう無責任に夢をまき散らすことを何度も批判していますけれど、本当にそう思いますね。先程『UN-GO』は自分の日記のような側面があると話しましたが、こんな世の中を見て感じている、〝投げかけ〟のように感じられるのかなと思いました。

——安吾のエッセイを読むと、安吾自身もそういう世の中に流布している一面的なものの見方に抗っています。

僕自身は安吾のいい読者とは言い難いんだけれど、今回初めて『特攻隊に捧ぐ』や『戦争論』を読みました。むしろミステリ論についてはあえて読まなかった。読んじゃうとそこに縛られると思ったので。『特攻隊に捧ぐ』や『戦争論』はさっと読むと、一見逆のことを言っているようにも見えると思うんです。でもその本質は同じで、「頑張っている人を盾にする人間は許せない」ということなんです。今、山田太一さんの話題を出しましたけれど、一方で倉本聰さんが『歸國』というドラマを書いていて。『歸國』というのは、戦時中の若者が今を見たらどうだろうかという内容で、平たく言ってしまえば「現代のだらしがない若者はみんな軍隊に入れてやりゃあいいんだ」という考え方に捉えられかねない表現で。もちろん、言いたくなる気持ちはわかる。でも、それは倉本さんの世代がもはや戦場に行くことのない年齢だから言えることであって、今の若者だったら果たしてそういうことを言ったり書いたりしたのだろうかと感じた。その点で、『大都会』や『文吾捕物絵図』の脚本集をバイブルのように読ませていただいていた倉本さんの世代が、その言っていることについて無自覚で、ちょっと危なっかしくなっていないかと思った。だから、そういう風潮を意識しつつ、戦争と自分たちとの距離をテーマにしたいとも考えました。

——そういえば、別天王は『因果論』で現御神（あきつみかみ）であるとも言われていましたが『UN-GO』の根幹に関わる存在ですね。

別天王という名前は原作『魔教の怪』に出てくる名前です。『因果論』の脚本打ち合せで指摘されたのは、人々を戦いに駆り立てた言霊＝別天王と、その戦いに赴いて無念に死んだ御霊＝因果の戦いでもあるという構図ですかと。それはその通りです。別天王は最終回でも姿を消しただけですから、言霊は滅びない。きっと今もどこかにいるはずです。

——ありがとうございました。

（2011年11月25日・東宝にて収録。「オトナアニメディア」vol.3のインタビューを大幅加筆）

PROFILE

あいかわ・しょう／1965年8月9日生まれ。東京都出身。1983年に脚本家デビュー。水島精二監督とは『鋼の錬金術師』『大江戸ロケット』に次いで『UN-GO』で三度目のコンビを組む。そのほかの代表作に『南海奇皇』（原作・脚本）、『機巧奇傳ヒヲウ戦記』（原作・脚本）、『十二国記』（脚色）などがある。





【キャラクター原案】

pako

高河せんせはその場でやるのが早いので、なんだか後半は横で書いてた印象が強いです（笑）

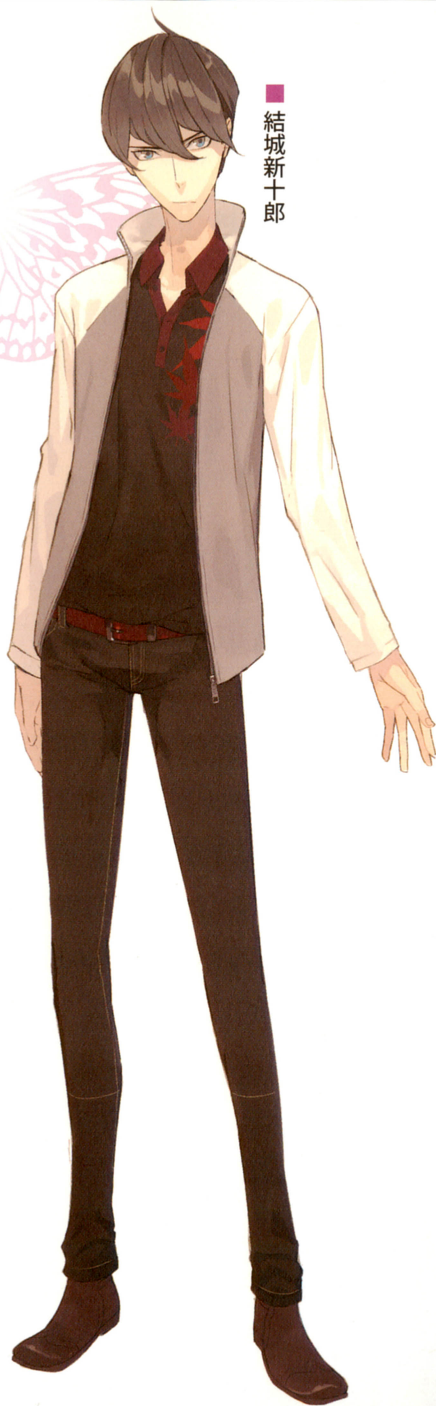


■因果





■虎山泉



■結城新十郎

――高河ゆんさんとお二人でのキャラクターデザインとなりましたが、制作過程での印象的なエピソードがありましたらお聞かせください。

俺は家でやるのが得意で、高河せんせはその場でやるのが早いので、なんだか後半は横で書いてた印象が強いです（笑）。合わせすぎるのも意味がないので、その辺は監督を信じて、なるべく作業中は見ないようにしてました

――水島監督から、キャラクターをデザインする折に、何か具体的な要望はありましたか？

毎度結構具体的なイメージがあるのでやりやすかったです。自分ならーってところを素直に考えればよかったです。

――ご自身のデザインしたキャラクターが、アニメで動いているのを見た時の印象を教えてください。

毎度のことなんですがゲームでもアニメでも動いた感動より、「ここをこうしたほうがー！」みたいなのをまず探してしまうので、なんだかすべてが終わった後でゆったり見て感動する感じです。自分の作業が終わってもまだ終わりじゃないので。あ、でも勝地さんが演じる新十郎の声を聴いた時、すごく感動しました。自分の作ったキャラが手を離れた瞬間というか、もっと良いものになった瞬間でした。これだからみんなで作るのをやめられない感じで。

――TV、『因果論』、『因果日記』で、それぞれ印象に残ったシーンを教えてください。

TVは小山田くんの登場回ですかねー。地味にお気に入りのキャラなので。いい感じにしょぼい雰囲気の子でした。いい意味で。

『因果論』はやっぱり最後のほうがー。ここから始まる感じがとても。『因果日記』は「ひんがひっひ」。

――pakoさんのお気に入りキャラクターは誰ですか？

小山田。しょぼいから。

――最後に、『UN-GO』が終了しての感想を教えてください。

自分の中で学ぶことだらけで、バタバタしていたらいつの間にか終わっていた感があるんですが。11話って短いね。せっかく全力でバタバタしたので、まだまだ作っていけたらなぁと思います。そしてバタバタしながら作ったものも、どこかで観る機会があれば、なんとなくでも観ていただければ。二度三度と観てふと気づいてみると色々楽しめることの多い作品だと思います。よーそろー。

PROFILE

ぱこ／1983年生まれ。イラストレーター。小説『レンタルマギカ』の挿絵や、PS2ゲーム『シャイニング・フォースイクサ』、『シャイニング・フォースフェザー』、『スカーレッドライダーゼクス』などのキャラクターデザインを担当。



【キャラクター原案】

高河ゆん

Yun Kouga

――『UN-GO』のキャラクターデザインを担当されることになった経緯を教えてください。

以前『機動戦士ガンダム00』でご一緒した、水島監督から声をかけていただきました。

――pakoさんとお二人でのキャラクターデザインとなりましたが、制作過程での印象的なエピソードがありましたらお聞かせください。

基本的に、pakoさんの邪魔しないように、足引っ張らないようにと考えてました。合わせていく方向で。その縛りの中で、好きなように描きました。

小説家は、最初抑えてデザインを提出したんですけど、監督や會川さんより先にpakoさんから「何遠慮してんですか」的なツッコミが入り、やり直しました(笑)。

――水島監督から、キャラクターをデザインする折に、何か具体的な要望はありましたか?

どのキャラにも常にあります。監督の持ってるイメージを再現する姿勢でやっています。その縛りの中で、好きなように描きます。

――ご自身のデザインしたキャラクターが、アニメで動いているのを見たときの印象を教えてください。

スゲー! 動いてる!! かわいい――――。わ――――ボンズっぽい――――。

――TV、『因果論』、『因果日記』で、それぞれ印象に残ったシーンを教えてください。

TV本編では、やはり第1話でしょうか。密度が高くて、「濃いの始まったなぁ」と一視聴者目線でした。

『因果論』はTVと平行しての作業だったので混乱して、もう言われるがままについていったという感じでした。実際に観てみて、パズルのピースがパチッとはまるみたいに「こう使うのか」と納得いって、いい気持ちでした。全体的に暗いトー



■因果



■海勝梨江

pakoさんの邪魔しないように、足引っ張らないようにと考えてました

ンや重たい雰囲気が好きです。

『因果日記』、なにげにすごい好きでしたね。可愛いし、シュール（笑）。テンポがよくて、勝地さん豊崎さんの息もぴったりで。

——高河さんのお気に入りキャラクターは誰ですか？

やはり新十郎ですね。

シニカルにふるまいながらも、隙があったり迷ったり。人間くさいところが好きです。ルックスと声の親和もすごい。

女因果は、面白いデザインができたなぁ、と思います。

——最後に、『UN-GO』が終了しての感想を教えてください。

また大切な作品が一つ増えました。アニメは、みんなと一緒に作れるのが最高に楽しいです。やり足りない部分があるので、今後も『UN-GO』で何かできたら嬉しいのですが。

PROFILE ■

こうが・ゆん／東京都出身。マンガ家。代表作は『アーシアン』『LOVELESS』（一迅社刊「コミックZERO-SUM」で連載中）など。また、TVアニメ『機動戦士ガンダム00』のキャラクター原案を担当している。

【キャラクターデザイン】

稲留和美×矢崎優子×やぐちひろこ

コンペを経て三人で担当することに決まった

——『ＵＮ－ＧＯ』にはキャラクターデザイナーが三人いらっしゃいますが、どういった経緯で三人で担当することになったのでしょうか。

やぐち　女性でやりたいという水島監督の意向があったようで、最初は誰か一人を選ぶということで、何人かでコンペをやったんです。確か、それに参加したのが今回の三人だったんだと思います。

稲留　そうでしたね。ベテランではなくて若手の女性を使いたいという意向があったようで。キャラクターデザインを担当したことがない私とやぐちさんに声がかかったのも、そのおかげかなと。

矢崎　私は、プロデューサーの大薮（芳広）さんに『コンペに参加してみないか』って声をかけてもらって。最近はボンズで仕事をしていなかったので、覚えていてくださって嬉しいなぁと思った記憶があります。

——コンペでは、ｐａｋｏさんや高河ゆんさんのイラストがもう上がってきていたんですよね。

やぐち　決定稿ではなくて準備稿だったと思うのですが、新十郎と因果、麟六もありましたね。資料としてはそれと企画書くらいでした。その当時の企画書を読んだ時は、もっとファンタジー色の強い作品だというイメージだったんです。新十郎も最初は新聞記者みたいな設定だったような記憶がありますね。

稲留　もらったイラストと資料だけだと、作品全体のイメージが細かいところまではわからなかったんですよね。で、探り探りアニメの設定を起こしていった感じでした。

矢崎　最初にｐａｋｏさんの絵を見たときは、「かっこいいなぁ、因果が好きだなぁ」と思いました。高河さんのイラストで私が最初に見たのは梨江のドレスだったかな。男の子も好きだけど、女の子も可愛いなぁと思って描いてました（笑）。

——コンペの結果、三人がそのままキャラクターデザインを担当することになった。

稲留　そうです。実は『ＵＮ－ＧＯ』は準備段階から放送まで、あんまり時間がなかったんです。それでいて、各話に必ずゲストキャラクターが多数登場する。『ＵＮ－ＧＯ』ではキャラクターデザインと総作画監督は両方同じ人が担当することになっていたんですが、普通のＴＶシリーズでも総作画監督は一人でやると負担が大きいんです。それに加えてキャラクターデザインもやるとなるとスケジュール的にも厳しいなと。監督やプロデューサーもそれがわかっていたから、キャラクターデザインを複数立てることになったんだと思います。

——キャラクターの割り振りはどのように決まったのでしょうか？

最終的にはみんな同じくらいのキャラクターをデザインしたんじゃないかな（稲留）

稲留　上がってきた絵を見て、水島監督が決めました。おそらく、矢崎さんの絵が、その当時は一番pakoさんのイメージに近かったんじゃないかな。それで、矢崎さんが新十郎や因果といった"主人公グループ"の担当に。私とやぐちさんは、それぞれの絵のクセを監督が見て、私は"警察グループ"、やぐちさんは"海勝家グループ"にわかれた形ですね。

——ゲストキャラクターに関しては？

やぐち　最初のうちは、キャラクターに関する打ち合わせの時に、pakoさんや高河さんの原案を並べて、描きたいキャラをそれぞれ選ばせてもらってました。悩んでいると監督が来て、「じゃあ、俺が決める」って言ったりして（笑）。

稲留　第2話に登場した夜長姫3＋1とか、第7話の女性四人とか、三人一組のゲストキャラクターの時は、三人がそれぞれひとりずつ担当していましたね。その中でもやぐちさんはふわふわしている可愛い系で、矢崎さんは男性っぽい堅めの感じ。私はそれ以外で。

始まる前は、本編の作業の進み具合や今デザインしなければいけないキャラクターが何体いるかを確認しながら割り振って、ゲストキャラクターデザインがメインになる人と、総作画監督作業がメインになる人にわかれるかなと思っていたんですよ。でも、最終的にはみんな同じぐらいのキャラクターをデザインしたんじゃないかな。

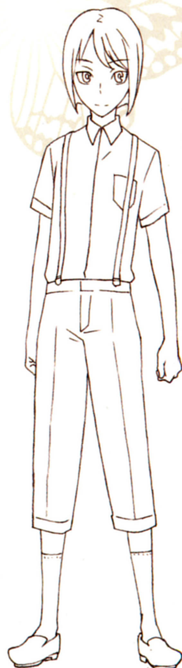
矢崎　たくさんのキャラクターの中には、登場して2分も経たずに死んだ人とかいましたね～（笑）せっかく描いたのに……と思いながら手を合わせましたね。

キャラ原案の二人にも相談しながらデザインした

——『UN-GO』では、メインキャラクターだけでなく、サブキャラクターにもちゃんと原案があったそうですね。

稲留　ありましたね。pakoさんが手の早い方でどんどん描いていってくださって。

やぐち　pakoさんのおかげで、サブキャラクターもみんな、個性的で素敵なんです。そういえば、せっかく描いたのに登場しなかったキャラクターもいますよね。



■ 少年風守

矢崎　いますね。少年のボディに入った風守とか。

やぐち　そうそう。でも、少年風守はpakoさんが気に入られて、マンガに登場していますね。

稲留　実はモブキャラクターもpakoさんの手によるものが多いんですよ。世界観の統一もあるので、本来であれば私たちが描くべきものなんですが、何しろ時間がなくて。pakoさんが描いてきてくださったものの完成度がとても高かったので、それを原画さんに参考として渡していました。

——アニメ用のデザインでも、pakoさんや高河さんが描いた原案と、ほとんど印象が変わりませんよね。

稲留　衣装はアニメでは動かしやすさが必要になるので、省略させていただいた部分もありますが、造形にはほとんど手を入れていませんから。観ていただいた方から、pakoさんや高河さんの絵がそのまま動いていると言っていただけたのでよかったなぁと思っています。

矢崎　私は、女因果の髪の毛の長さと彼女が身につけている"もこもこ"の長さを変えました。原案では後ろ髪が膝くらいまで、サイドの髪も胸の下まであったんですが、構造的に動画の段階で間違いが起こりやすそうだったので。

高河さんに変更したいと相談したら、「切っちゃえ～」ってさらっと言ってくださったので、ばっさり切りました（笑）。髪の毛を切ったら見た目がさびしくなったので、"もこもこ"を伸ばしたんです。

——pakoさんや高河さんには、デザインを変更するときにはその都度相談されていたんですね。

やぐち　そうですね。私が最初に担

当した梨江の原案は高河さんで。最初は、pakoさんの絵に近づけたほうがいいのかと思い、高河さんの絵の雰囲気から少し離れてしまったんですね。そうしたら監督から、「原案に高河さんを起用しているのだから、もっと高河さんらしさを残してほしい。pakoさんの絵は意識しなくていいよ」と言われて。それでも悩んでしまったので、高河さんに相談しました。それこそ、まつげのありなしとか細かい部分まで。でも、高河さんは「これもいいし、こっちもいいじゃん。可愛いからいいよー」っておっしゃって（笑）。

――ますます悩んでしまったり？

やぐち そうですね（笑）。でも、高河さんのそういう言葉にほっとしましたし、励まされたようで、すごくありがたかったです。

矢崎 私も描いた絵を見せてご意見をいただいたんですが、pakoさんはこうするといいよとアドバイスをくださって、高河さんは「いいよー！」って言ってくれた思い出が強いですね（笑）。

初期の因果



▲左は決定稿。確かに髪の長さと"もこもこ"の長さが変わっている

――稲留さんはいかがでしたか？

稲留 泉は最初の段階では性格が固まっていなかったんですね。男性的なのか女性的なのかもわからなかった。なので、pakoさんと監督、私の三人でどういうキャラクターにしていきたいかというのを話し合いつつ作りました。

やぐち 泉は、クールでカッコいい女のイメージでした。それをみんなで相談して、ツンとしているけれど実は女の子らしい可愛い部分もあるということにしようということになったんですよね。

稲留 そうでしたね。一方で、彼女とコンビを組む速水は、一番スムーズにOKが出たキャラクターでした。実は彼は原案が一枚しかなくて、そこから自分でふくらませて描いたんです。私自身、高河さんのマンガを読んで育ったので、高河さんだったらどう描くかなと想像を働かせまして。あっさりとOKが出てビックリしました（笑）。

新十郎のあごで大苦戦！

――新十郎は描いてみて苦労などはありましたか？

矢崎 えっと……どうもあごが長かったようで……反省しています。

やぐち 新十郎は描きづらかったってみんな言ってましたよね。

稲留 うん、みんな難しいって。矢崎さん、いつも悩んでましたよね。どうしてもあごがとがりすぎちゃうって（笑）。

矢崎 あごと口と鼻のバランスがね……難しかったんです。一番あごがとがっていたのは私です、ごめんなさい（笑）。

やぐち 私たちは、そこまであごを意識して描いてはいなかったと思うんですが、周りから言われて気になりだして（笑）。でも、輪郭をふっくらさせちゃうと違うキャラクターになってしまうし……。みんなで悩みながら描いていました。

――そんな新十郎の外見は、『因果論』とTVシリーズでは大きく異なっていますよね。

稲留 ヒゲにコートで、『DARKER THAN BLACK』シリーズの黒を思い出しました。

やぐち みんなpakoさんの原案を見た瞬間に、「あ、黒さんがいるよ」ってなりましたよね（笑）。

矢崎 『因果論』は……時間がな

（新十郎の）あごと口と鼻のバランスがね……難しかったんです（矢崎）

かったことが一番記憶に残っていますね。

やぐち　私と稲留さんはTVシリーズで手一杯で、劇場はキャラクターデザインしか関われなかったんです。

矢崎　時は金なりとはよく言ったもので、とにかく毎日ボンズに行って机にかじりついていました……。

――TVシリーズも準備から放送まで時間がないというお話でしたが。

やぐち　時間はなかったんですが、まわりのスタッフは皆さん妥協しないでギリギリまで粘ってくださって。それがありがたかったし、自分たちも頑張らなくてはと思いました。『因果論』はTVシリーズと完全に同時進行だったので、隣の席で矢崎さんが死んでいて（笑）。

稲留　私は三人の中では一番年長なので、総作画監督の作業もそれなりに長くやっていたんですよ。だから、二人をフォローしなきゃいけないと思っていたんですが、結局『因果論』は矢崎さんに任せっきりになっちゃって、申し訳なかったです。

矢崎　いえいえ。このスケジュールでできあがったのは、各作画監督様、各原画様、撮影様、美術様、制作の皆様たちの血のにじむような作業のたまものだと思っていますよ。

やぐち　本当に助け合いでしたよね。私は総作画監督自体も初めてだったので、プレッシャーを勝手に感じていました。こだわりたい部分と残り時間と、うまくコントロールできなくて、皆さんに迷惑をかけてしまいました。

矢崎　絶対に一人ではできなかったと思います。隣で二人が頑張っている姿を見て、自分も頑張らないとと思うこともしばしばでした。

やぐち　本当ですよね。支え合える人がいたのは、心強かったです。一人だったらどうなっていたかなんて想像できないですよ、怖くて。

稲留　一人だったら潰れていたかもしれないですね。

矢崎　一緒に仕事をして、二人からたくさんのことを学びました。また一緒にお仕事したいです！

――新十郎は描くのが難しかったという話が出ましたが、描きやすかったキャラクターは？

稲留　私は爾郎です。爾郎って言われて、あのキャラクターかってすぐに思いつく人は多くはないと思いますが（笑）。爾郎は、目の形と七三分けの髪型が描きやすかったんですよ。あとは、不破かな。彼も目の形が爾郎と同じカテゴリーですから。

やぐち　描きやすいというのとは少し違うかもしれませんが、小説家は描いていて楽しかったです。

矢崎　私は少年因果と女因果のどちらも描きやすかったですね。

――キャラクターを描く際は、三人で相談したりは？

やぐち　最初の頃はちょっと合わせ



■結城新十郎

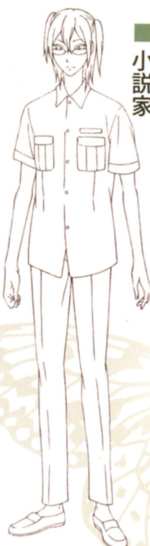
■帰国時の新十郎

たほうがいいのかなという意識があって、全員で机を囲んで相談していた時期もありました。でも、そのうち忙しくなって打ち合せの時間も取れなくなって、結局バラバラに作業をすることになりました。私は二人の絵を見られるのが楽しみでしたね。

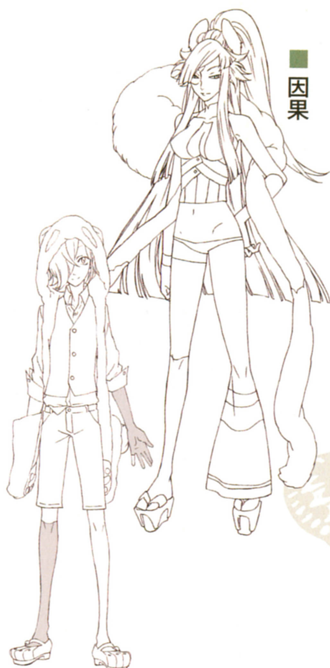
稲留　私もそうです。どういう風に描いてくるのかは常に意識はしていましたが、同時にどんなデザインになるのかを楽しみにしていました。



■島田爾郎



■小説家



■因果

矢﨑　自分が描くときの参考にするべく、コピーが回ってきたらじっくり見ていました。二人の仕上がりは楽しみではありましたが、目の前の仕事を片付けるのに必死でいたら知らないうちに二人ともデザインを上げていて。「自分、ヤバイじゃないか！　急いで描かないと！」となったものです（笑）。

やぐち　原案がしっかりあったので、みんなそこから大きく外れることはなかったですね。

矢﨑　でも、似せて描くのは大変でしたよ。稲留さんのオジサマたちは本当に恰好いいし、やぐちさんの女の子は本当に可愛いのに、可愛く描けなかったり、恰好よく描けなかったりで申し訳ない気持ちになりました。「ええい！　こうじゃない!!」って思いながら修正していました。

――一方、『因果日記』はキャラクターが大胆にデフォルメされていたので、観ている側としてはかなり驚きました。

やぐち　あれは全部矢﨑さんのデザインですよね。矢﨑さんはチビキャラ変換がすごくうまいんです！　描いてとお願いすると5秒くらいでサラッと描いてくれる（笑）。



■『因果日記』の初期の新十郎



矢崎　私もキャラクターを描いただけで後はお任せでしたから、毎回できあがりを楽しみにしていました。素敵な作品になっていて、嬉しかったです。ちなみに、最初に描いた新十郎のキャラクターデザインがひどすぎて、大薮プロデューサーに却下されました（笑）。ゆるキャラでいこうと思ったんですが、ちょっとやりすぎました。

オンエアされない裏設定も盛りだくさん

――先ほど描きやすいキャラクター、描きにくいキャラクターをおうかがいしましたが、キャラクターデザインという立場を離れて、好きなキャラクターは？

稲留　私は不破です。おっさんが好きなので（笑）。

やぐち　稲留さんはそういうコアなところにいきますよね（笑）。

稲留　不破はですね、もっと才能を秘めたキャラクターだと思っていたんですよ。いろんなことができるキャラクターなはずなんですが、あんまりたくさん登場しない。実はへそ出しルックだったのですが、ほとんど出てこなくて残念でした。

やぐち　私は……別天王です。最後に因果に食べられちゃうのが嫌で嫌で泣きそうでした。絵コンテを見たときから苦しかったですね。あんなに可愛いのに……。

矢崎　私は少年因果と女因果、由子が好きです。なんで好きなのかと言われると、理屈ではないのでわかりませんが。男性キャラクターなら、小説家ですね。あの人は見ていて楽しいです。

やぐち　あ、私は麟六も好きです。ミステリアスだけど可愛いところもあって、行動にツッコミを入れたくなる。第4話で、ピーナッツバターをグルグル回しながら食べている姿なんかが好きです。

稲留　ピーナッツバターは三人の中ですごくツボに入るアイテムでした。食べたスプーンを瓶に突っ込んで回しちゃだめだ！　直食いしちゃダメだ！　ってツッコミを入れて（笑）。

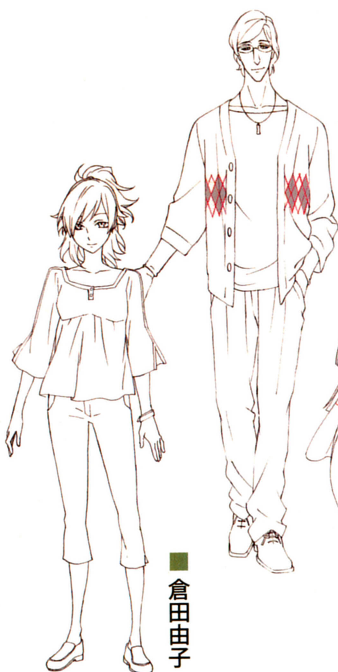
矢崎　あれを観て、麟六はピーナッツバターを冷蔵庫いっぱいに詰めているはず、とか毎日食べているのになんで太らないのかとか考えましたよね。

稲留　そうそう。実は麟六は引きこもっていて仕事では表にほとんど出

ふたりの絵を見られるのが楽しみでしたね（やぐち）


■不破重次郎


■別天王


■海勝麟六
■倉田由子

ないんだけど、休日はゴルフをやっているから血色がよくて新十郎よりも若々しく見えるんだとかね（笑）。最初の肌の色は、もっと血色の悪い、薄めの色だったんですよ。でも、麟六はリア充だからもっと日焼けをしている感じで！　と色彩設計の中山（しほ子）さんにお願いして。

矢崎　因果はどんな姿にもなれるんだから、最初はおっさんの姿で出てきてツッコミを食らったに違いないとかね（笑）。

やぐち　新十郎に関しては、結構好き放題言ってましたよね。

稲留　主人公なのにアクションシーンが少なくて、走るくらいしかない。いつも徒歩だし、お金もないのに横浜までどうやって行ったんだろうとか（笑）。

やぐち　そのくせ女には弱い（笑）。

矢崎　えーと、女の尻に敷かれている男性は恰好いいと思います!!

稲留　（笑）。なんだかんだでみんな新十郎には甘いんですよ。

やぐち　そうそう。梨江に対しては上から目線で冷たい態度でも、彼女はキラキラした目で新十郎を見ているし、因果も意外に聞きわけの良い子で、風守は新十郎を敬い、サポートしてくれる。新十郎は、愛されてますよね（笑）。

——その風守ですが、パンダ姿のときは大きさがちょっと……。

やぐち　……それ私のせいなんです。パンダ風守が初登場した第4話は私が担当だったんですが、描きやすいパンダ風守から先に出してしまって……。後々見たら「全然大きさが違う」って気付いて……ごめんなさい。

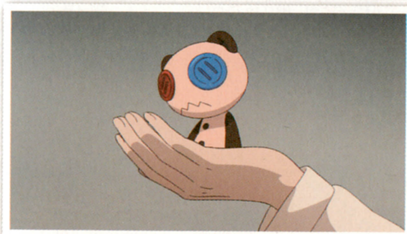
稲留　あのぬいぐるみは量産型みたいだから、大中小といろいろなサイズがあるということでいいんじゃないかということにしたんですよね（笑）。

矢崎　キービジュアルでは尻尾がないんですよ！　でかさなんて問題じゃないっす!!（笑）

やぐち　（笑）。でも、あのぬいぐるみが部屋にたくさんあるんだとしたら、新十郎はちょっと変な人ですね。それでなくても、因果のような奇妙な子を連れているし、突然アンドロイドの女の子まで連れてくるし。

新十郎を引っかき回す因果とか、機会があれば、作ってみたいですね（稲留）







▲新十郎の手に余るサイズかと思えば（上）、手のひらに乗るサイズになり（中）、ノートパソコンのディスプレイくらいの大きさにもなる（下）風守



稲留　あのぬいぐるみをカバン代わりと言っていたのも厳しすぎる。全員にツッコまれてもいいレベルでしたね（笑）。

——ほかに印象に残っているキャラクターは？

やぐち　倉満議員です。イラッとする性格がね……（笑）。

稲留　前歯が出ているし（笑）。あれは矢﨑さんが描いたんですよね。

矢﨑　そうです。イラッとすることを言うキャラクターですと言われたので、前歯がチラチラ見えていたらイラッとするかなーと……。ほかのキャラクターも結構見えていることには後で気づきました。

日常生活やスピンオフでの活躍を観てみたい

——スケジュール的には強行軍でしたが、無事最終回を迎えました。

矢﨑　死ぬかと思いました（笑）。

稲留　終わったのが奇跡です。終わってよかったなの一言に尽きます。いろんな人にお手伝いいただいて、やっと形にできました。

やぐち　こんなに大変だったのは業界に入ったとき以来かも……。力不足の自分に何度も打ちのめされましたが、キャラクターに愛は注いだつもりです（笑）。それに、たくさんの方とお仕事できて、嬉しかった。『UN-GO』に参加させていただいたこと、関わってくださった皆様に感謝しています！

——では、もし『UN-GO』の続編が作れるとしたら、どんなエピソードを観てみたいですか？

やぐち　推理とは少し離れた話。キャラクターの日常なんかを観てみたいです。

稲留　今回は息抜きの回がなかったので、そういう回があってもよかったかな。

やぐち　ひたすら新十郎の一日を追っていくだけとか（笑）。

矢﨑　『踊る大捜査線』における『交渉人真下正義』や『容疑者室井慎次』みたいな、スピンオフ作品も観てみたいですね。麟六メインの推理話とか、泉の他のお仕事とか、風守が事件に巻き込まれる話にちらっと新十郎が出てくるとか……。

稲留　その過程で、キャラクターの個性が掘り下げられたらいいですよね。

やぐち　もっとやんちゃで悪い子な因果も観てみたいです（笑）。まだまだ謎の多いキャラですし。

稲留　新十郎を引っかき回す因果とか、想像はいくらでも出てきますね。機会があれば、ぜひ作ってみたいです。

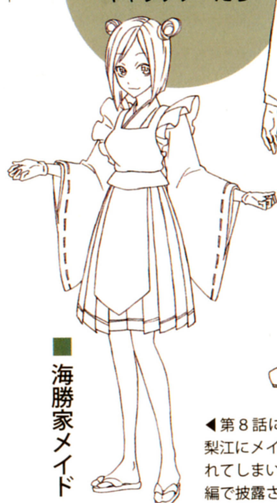
（2012年3月2日・ボンズにて収録）

本編に登場しなかったキャラクターたち

■男性風守



■海勝家メイド



◀第8話に登場したものの、梨江にメイド服を交換させられてしまい、メイド服姿は本編で披露されなかった

PROFILE

いなどめ・かずみ／スタジオダブ、テレコム出身。主な参加作品は、『STAR DRIVER 輝きのタクト』（総作画監督補佐ほか）、『TRIGUN Badlands Rumble』（メイン作画監督）、『大江戸ロケット』（総作画監督）など。

PROFILE

やさき・ゆうこ／主な参加作品は、『鋼の錬金術師』（原画）、『交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい』（作画監督・デザインワークス）など。

PROFILE

やぐち・ひろこ／主な参加作品は、『STAR DRIVER 輝きのタクト』、『ソウルイーター』、『電脳コイル』、『神霊狩／GHOST HOUND』、『亡念のザムド』（原画）など。

【音楽】

NARASAKI

漢字一文字からの自由な挑戦

――水島精二監督とは『はなまる幼稚園』でご一緒なさっていますね。

はい。『はなまる幼稚園』をやる前、プロレスを見に行った時に監督とは知り合ったんです。監督がその頃から、僕がやっている「特撮」というバンドのことも知ってくださっていて。ある日、「次はサスペンス風のアニメを作るんだけど、音楽をやってくれないか」とオファーがありました。

――『UN-GO』の世界観は、近未来でありながら昭和のような空気もあるので、クラシカルな音楽をイメージしていました。

僕も最初は、『UN-GO』が坂口安吾の作品を原案としているということもあって、大正や昭和初期の古さが感じられる音楽をイメージしていたんですよ。でも監督から、もっと奇抜なものにしてほしいと言われて、打ち込みを多用した音楽をたくさん作ったんです。

――サウンドトラックに収録されているタイトルは、すべて漢字一文字になっていますね。

これは、音響監督の三間さんに最初に依頼された時のタイトルメニューをそのまま使っています。三間さんとしては、楽曲のイメージや使用するシーンを詳しく説明をすることで、僕に固定観念を持って欲しくなかったみたいなんですよね。たとえば、「光」というタイトルだったら、〝暗闇から見える一筋の光〟でも、〝太陽のように本当に明るいもの〟でも、どちらでもお任せします、という感じでしたから。だからといって、僕も闇雲に作るわけにはいきませんから、シナリオを少し読んでイメージを膨らませつつ、サスペンスや一部ホラーでもあるということを考えて、恐怖心を煽るような怖い曲も作りました。不気味さを感じさせるという意味では、うまくいったんじゃないかな。

――漢字一文字だけということでの難しさはありましたか？

漢字一文字から音楽を作るという試みは、自由な発想でいろいろなことに挑戦できて面白かったです。難しかったことといえば、フルオーケストラのような大きな編成の音楽を作りづらかったことかな。漢字一文字からだけだと、壮大な音楽はイメージできなかったんですよね。だから、最初にできあがった音楽を持っていった時は、足りないって言われるんじゃないかなぁとドキドキしていたんです。でも、三間さんも監督も、すごく良かったと言ってくださって。ほっとしましたね。

――新十郎の曲に関してだけは、フラメンコにして欲しいという発注があったそうですが。

これは、三間さんがテレビ番組を見ていて、フラメンコギターをいいなと思ったことが発端だったみたいです。確かに、実際その番組を観てみたら、ギターがカッコよかったんですよ。僕の知る限り、最近は主人公が登場したときに「ジャーン！」ってテーマ曲が流れるアニメはあまりないなと思っていたので、今ならむしろ新しいかもしれないと。実際の放送では、新十郎が謎解きを始めるシーンでカッコよく使われていて、三間さんさすがだなぁ！ と思いましたね。音楽を作った時は、もちろん自分でもいいものができたと思っているのですが、それが映像やセリフとピタリとハマっていたのが嬉しかったです。

――「回」と「光」の冒頭のギターは、同じメロディーですね。

はい。「回」からは回想シーン、つまり過去をイメージしたんです。新十郎が昔のことを思い出している時などに使えるんじゃないかなと。一方の「光」は、謎を解く時の一筋の光のようなイメージになりました。どちらも新十郎に絡んだものなので、あえて入りは同じメロディーを使いつつ、少し「回」のほうのテンポをスローにすることで、現在との差別化を図った形です。

――今回は、コジマミノリさん、keisuke ushioさんも音楽制作に参加されていますね。

ushioさんからはぜひやらせ

監督からもっと奇抜なものにして欲しいと言われて、打ち込みを多用した音楽をたくさん作ったんです

てくださいというアプローチがありました。コジマさんには僕からいくつかお願いしました。でも、彼らにも三間さんからいただいた漢字一文字を渡しただけで、こういう曲を作って欲しいという説明はしなかったんですが。

——その結果、できあがった音楽はいかがでしたか？

二人とも素晴らしかったと思いますよ。ただ、コジマさんが作ってくれた「飄」だけは、これ作品に合ってるかなぁと思いました（笑）。

——「飄」のコミカルなメロディーは、サウンドトラックの中でも異彩を放っていますよね。

そうそう（笑）。あれを三間さんに渡す時は、さすがにおそるおそるでしたね。「全然作品イメージと違うのができちゃったので、申し訳ないんですけど……」みたいな。本編ではさすがに使われなかったんですが、公式HPの予告でうまいこと使っていただいて。さすが三間さんだなぁと。

夜長姫の歌はあえてシリアスに

——「夜長姫３＋１」の「ヴァルハラ処女が丘」は、一度聴いたら忘れられないメロディーですね。

あの曲は、元々畑亜貴さんの歌詞が先にできあがっていたんです。監督からは戦争を鼓舞するような、気持ちが高揚するものにして欲しいと言われていて。いかにもアイドルな明るい曲と、少し悲しいシリアスな曲とどちらにしようか考えていたんですが、歌詞が力強かったんですよね。でも、歌うのは若い女の子ということもあって力強く歌うのはちょっと違うかなと思って、シリアスにしつつ、淡々と歌っている部分も残しました。

——劇中で「夜長姫３＋１」の四人目のメンバー〝えり〟が歌う部分だけ、メロディーが抜かれているのは？

歌っているのが誰かというのをはっきりわかるようにしたかったんです。歌詞をもらった時点で、〝えり〟がどこを歌うかだけは決まっていましたから。〝えり〟は物語のキーパーソンですし、印象に残ったほうがいいだろうなと。

ちなみに三人のダンスは、モーションキャプチャーで実際に踊ってもらったものをCGにしているらしいんですよ。振り付けは監督が、今は声優ユニットのStylipSのメンバーとしても活躍している能登有沙さんにお願いしたみたいで。僕は詳しい事情までは知らなかったので、放送を見てすごく手が込んでいて驚きましたね。30分じゃなく、1時間かけて観てみたかったです。

——第2話は『ブルーライト・ヨコハマ』が流れて終わるというのも印象に残りました。

あの終わり方は、ストーリー・脚本の會川さんの希望です。會川さんは歌で終わる物語を作りたいと、ずっと暖めていたみたいですね。『ブルーライト・ヨコハマ』はアレンジを担当したのですが、これもいきなり監督からできあがった歌だけが送られてきて、「これに伴奏をつけてくれ」と。ところが僕が参考にと聴いた原曲には、なぜかイントロがなかったんですね。で、最初にイントロなしの曲を作って送ったら、「イントロがないよ」と言われて。最初からイントロのある見本を送ってくれたらよかったのに（笑）。

——第10話で流れた「Beautiful Dreamer」も歌詞が先にあったのですか？

いえ、「Beautiful Dreamer」は曲が先でした。あれは登場する話数が10話という後半の話数だったこともあり、何回も登場するわけではないだろうなと思って、一回流れただけですぐに覚えられるような特徴のあるものを目指して作りましたね。

——第5話の「不屈なれ」もかなりインパクトがありますね。

これは放送が始まってから発注がありました。街宣車から流れるというのはうかがっていたので、威圧感のある曲にしたほうがいいかなと思って。実は歌っているのは僕と僕のマネージャーと、スタジオのエンジ

歌える役者さんがそろったので、「夜長姫３＋１」のアルバムを作りたかった

ニアの三人なんです（笑）。

――誰が歌っているのか気になっていましたが……！

僕は軍歌というものは凜として歌うのだと思ってそのつもりで歌っているんですが、軍歌に詳しいエンジニアによると、歌い方は「普通」だと。だから彼は「普通」に歌っています。マネージャーが歌っているのは、実は僕がこの曲を作る前に足を骨折してしばらく入院していたんです。そうしたら、退院後にマネージャーが気を遣ってくれて「僕も歌います」って名乗り出てくれたんです。好意に甘えさせてもらったら、彼は「凜」と「普通」の中間の歌い方で（笑）。不思議なできばえになりました。

――劇場版の『因果論』では、倉田由子役の戸松遥さんが「少年期」を歌われていましたね。

当初は劇中でしか使用しない予定だったので、凝った作りにはしていませんでしたし、戸松さんにも劇中の流れでそんなに気合いを入れずに歌ってもらいました。それが『因果論』のBlu-rayの特典に収録されることになったので、歌は録り直しました。由子が想いを込めて歌っているんだというのが、よりわかるようになっていると思います。

サントラ未収録の音楽にも注目を

――ご自身でお気に入りの曲は？

第９話の徹底生討論の冒頭の音楽は気に入っています。あそこは元々監督から『朝まで生テレビ』のような曲を作って欲しい」と言われて。最初は本当にそっくりに作ったんですよ。劇中であの番組が流れたときに、見た人が現実の「朝まで生テレビ」みたいな番組なんだと、すぐわかるものになるようにと。だからあえてそっくりに作って、そこから崩していったんです。サウンドトラックには収録されていませんので、本編でチェックしてみてください。

――シリーズを通して、もっと挑戦してみたかったことはありますか？

もうちょっと何かやってもいいのであれば、せっかく歌える役者さんがそろったので、「夜長姫３＋１」のアルバムを作りたかったですね。二曲しか作れなかったのがもったいなかったなぁ。でも、劇伴に関してはやりきったと思っているし、作ったものは余すところなく使っていただけたので、満足しています。『UN-GO』では、僕自身フラメンコギターを使う音楽に初挑戦して、演奏は細川晶生さんという、フラメンコギターのプロの方にお願いしたんですよ。僕もギターは弾くんですが、奏法から何から何までまったく違うので、とても勉強になりました。そんな新しい挑戦をさせていただけたのも、嬉しかったですね。

――最後に、ファンに向けて一言お願いいたします。

『UN-GO』は、監督も會川さんも設定や物語の背景をはじめ、ディテールにこだわって作っている作品です。スタッフの愛がとても詰まった作品なので、1クールで終わってしまったのが本当にもったいない。オープニングもエンディングもカッコよくて、この作品に参加できて本当に良かったと思っています。続きも作って欲しいです。引き続き、応援よろしくお願いいたします。

（２０１２年３月５日・椿屋珈琲店新宿茶寮にて収録）

PROFILE

ならさき／東京都出身。ギタリスト、ヴォーカリスト、音楽プロデューサー。１９９１年にCOALTAR OF THE DEEPERSを結成。『輪るピングドラム』のED「DEAR FUTURE」を担当。また、大槻ケンヂのバンド・特撮にも参加。近年は、バンド活動だけでなく、アニメやドラマ、「ももいろクローバーZ」への楽曲提供など、多岐にわたって活躍中。

■UN-GO ORIGINAL SOUNDTRACK



エピックレコードジャパンより発売中。3,059円（税込）。BGM14曲と、OP、EDのTVサイズバージョン、「夜長姫3+1」の『ヴァルハラ処女が丘』、『Beautiful dreamer』は、フルサイズバージョンが収録されている

【音響監督】

三間雅文

――Masafumi Mima

アフレコ現場はちょっと辛（から）い雰囲気

――『UN-GO』は近未来と戦後が混ざったような独特の世界観が魅力的な作品ですが、音響監督として他の作品と違うと感じたところはありましたか？

世界観では他の作品との違いはそれほど感じませんでしたが、サスペンスということもあって、人間関係がものすごく深く描かれていたんですね。まずそれを読み取るだけでも大変でした。そういう意味では、『UN-GO』はものすごく疲れる作品でしたね。水島監督や會川さんと組む作品は、だいたい疲れるんですが（笑）。でも、なぜかいつも楽しいんですよ。やりきった後は、充実感もあって幸せいっぱいになる。だから、途中はすごくしんどいのに、また一緒に仕事をしたくなる。それは役者さんたちも同じじゃないかな。打ち上げの時には、みんなテンションが高かったですからね。

――謎めいたセリフが多かったので、役者さんは大変だったのではないかと思います。

そうですね。アフレコ現場は激辛ではなくといって甘くもない。ちょっと辛いかな、くらいの雰囲気でしたね。常にものすごく厳しくしていたわけではないんですが、監督と僕がなかなかOKを出さないんですよ。それに加えて、台本がとても複雑で難しい。そのことがストレスになっていた人もいるんじゃないかな。

――なかなかOKを出さなかったというのは、なぜですか？

ほかの作品でもそうなのですが、『UN-GO』ではキャラがなぜその言葉を発しているのか、その意味を特に大事にしていきたかったんです。名前を呼ぶにしても、ただなんとなく呼んでいるわけではなくて、何か意味がある。それを役者さんにきちんとわかってほしかった。

だいたいアフレコというのは、一回目のテストでは、役者さんが事前に台本を読んで、自分のキャラはこう話すだろうと思ったものを持ち寄ってもらい、まずそのままやってもらうんです。でも、そこには僕たちの考えるキャラとのズレも生じるわけです。だから、そのズレを修正していかなくてはならない。ディスカッションをして、本人に「どうしてこの言葉を言っているのかわかる？」とまず問うようにしました。わかっていればそのまま演じてもらうし、わかっていなければどうしてなのかを考えて欲しいと提案する。できる限りコミュニケーションは取るようにして曖昧な部分を排除していったので、最初の頃はとにかく時間がかかりました。

――新十郎役の勝地さんは普段、声だけの仕事をあまりやっていらっしゃらないから、より大変そうですね。

大変だったでしょうね。先ほどストレスの話をしましたが、たぶん彼が一番ストレスを感じていたと思いますよ。普段は顔出しの仕事をしているので、どこかに彼自身の色みたいなものは残っているんですよね。でも、アフレコではそれを完全に消して、新十郎になりきらなければならないわけですから。しかも新十郎って、しゃべらない時にはほとんどしゃべらないけど、推理の時には突然大量にしゃべり出すじゃないですか。その差が極端すぎて、つらかったんじゃないかな。そのせいか、随分と台本に意味不明のいたずら書きをしていたみたいですが（笑）。

キャラがなぜその言葉を発しているのか、その意味を特に大事にしていきたかった

作曲家さんの自由な発想にゆだねたほうが面白いものができると思ったんです

――ちなみに、第1話の収録にかかった時間は？

8時間半くらいかな。夕方にはじめたのに、終わったら深夜になっていた。さすがに毎週こんなに時間がかかったらまずい！　役者さんにも、他のそれぞれのお仕事がある。特に勝地さんは舞台中でしたし……。ということで、僕らも翌週からはさらに気を引き締めて、台本をより深く読み込んだりスタッフ同士で打ち合わせを重ねたりして、時間を短縮させるように努力しました。加えて、途中からは口パクを無視してもらいました。

――無視ですか？

これは、絵の状況によるものですが（笑）。絵がきっちりできあがっていて、キャラの口パクがついた状態だったら、勝地さんもやりづらいのではないかという話になりまして。もうプレスコ（※セリフなどを先行して収録し、それに合わせて映像を作ること）でもいいかなくらいの気持ちで臨みました。

――そんな勝地さんですが、ミステリアスな新十郎役がピッタリでしたね。

本人は快活な好青年で、全然ミステリアスなところはないんですけどね（笑）。実は新十郎役は、オーディションで難航したキャラで……。たくさんの方で新十郎のオーディションをしました。その時には名のある方々がたくさん参加してくれたんですが、みんな有名な方ですから、どこかで主役をやったことがあるんですよね。声を聞いただけでファンの方なら誰だかわかってしまう。でも、新十郎の声は、初めて聞いたときに「誰だろう？」と思わせるような声をあてたいと、監督も會川さんも、もちろん僕も考えていたんですよ。

――確かに、初めてPVを観たときには誰が新十郎の声をあてているのか思いあたりませんでした。

そうでしょう？　そういう人は、最初のオーディションの中にはいなかった。じゃあ顔出しの人にオファーをするのはどうだろうということになって、僕が勝地さんを提案しました。監督と僕は、一度『劇場版機動戦士ガンダム00―A wakening of the Trailblazer―』で彼と仕事をしたことがあったからいけると思っていましたが、會川さんは初めてだったのでまず資料を見てもらって。それでも、五分五分くらいで悩んでいたみたいですが、そこは監督と僕で押し切っちゃいました（笑）。

――勝地さんから新十郎を演じるにあたり、何か相談はありましたか？

「俺たちはただ生きて、堕ちるだけだ」というセリフがあるんですが、唐突に出てくることもあって、「どういう意味があるんですか？」と尋ねられました。これは元々、坂口安吾の『堕落論』というエッセイの中で書かれた言葉を基にしているんですね。それを説明すると、「その本読んでみようかな」とは言っていましたね。実際に読んだかどうかはわかりませんが（笑）。彼はとても真面目な役者さんなんですが、アニメの主役ということで不安もあったんでしょうね。みんなとよく飲みに行きたがっていました。でも、第6話の収録までは舞台があったからなかなか難しくて、第7話で初めてガッツリと飲みに行けたのかな。そこで自分の不安を打ち明けたら、実はほかの役者さんも同じような不安を持っていたと知って、一気に肩の荷が降りたみたいです。そこからは気負いすぎずに演じてくれたと思います。

勝地さんと豊崎さんでいい化学反応が起きた

――豊崎さんが演じた因果は、彼女がこれまでに演じてきたキャラとは違ったタイプでしたね。

豊崎さんにこういう役をやらせてみたいというのは監督の熱望でしたね。因果のような役をやらせてみたら面白いんじゃないかと。僕自身は彼女がゲスト役で登場した作品では一緒に仕事をしたことがありましたが、メインを務める仕事は初めてだ

ったんですね。だから、オーディションをやってみないとわからないよと監督には言いました。実際オーディションでは、僕と會川さんは五分五分だなと思っていて。成功するかもしれないし、失敗するかもしれない。でも監督は「五分五分なら彼女でやってみたい。三間さんにかけるから、よろしく」と（笑）。

――五分五分だったのが、いい方向に変わりそうだと思ったのはいつですか？

新十郎役を勝地さんに決めてからです。勝地さんは、顔出しが主な仕事なので、彼女が普段仕事をし慣れている他の声優さんとは違うし、何より初対面で彼がどんな演技をするかわからないから、いい意味での緊張感をいつも以上に持ってくれるのではないか。今までとは違ったエネルギーで演じてくれたら、いい化学反応が起きるかもしれないと。彼女はその期待に十二分に応えてくれたと思います。

――風守役の松本さんも女優として活躍中ですし、梨江役の山本さんはほぼ新人さんですよね。

風守役は無理して作ったお子様っぽい声ではダメだろうなと思っていたんです。少し変わった雰囲気の声を持っている人を、ということで僕が松本さんを推しました。彼女は勝地さんとは知り合いだったみたいで、彼にとってもいい刺激になったようですね。何しろ、松本さんはアフレコ経験が彼より長いので、うまいんですよ。勝地さんは負けず嫌いなので、俺も頑張らなきゃと思ってくれたみたいです（笑）。

梨江役の山本さんは、おっしゃるとおり役者になってからまだ短いので、大事に育てようというのと同時に、かなり厳しくしました。まだ経験が少ないから、アフレコでも自信がなさそうだったんですよ。でも僕たちは、他の誰かにはない光るもの、素敵なものを持っているから彼女を選んだ。それをわかって欲しいし、磨いていって欲しいから、その素敵なものはどこか、一晩考えてくださいと言ったのは覚えていますね。

――麟六役の三木さんは、大きな娘がいる役は珍しいですね。

普段はカッコいいお兄さんの役が多いですからね（笑）。彼とは付き合いも長いし、彼もそれなりに年齢を重ねてきている。そろそろ麟六のような、自分よりも年上のお父さんの役をやってみるのもいいんじゃないかなとずっと思っていたんですよ。彼も、かなりいい感じに役にハマってくれましたね。

サントラとは違う本編の音楽

――音楽のタイトルが漢字一文字なのは、三間さんからの提案とうかがいました。

アーティスティックな作曲家さんに詳しいメニューを書くと、本当にそのまま作ってきちゃうことが多いんです。たとえば、「新十郎の思案」というタイトルをつけるとしますよね。そうすると、静かにストリングスで入って、謎にぶち当たり、盛り上がっていって何かに気付いた瞬間にシンバルが「ジャーン！」みたいな音楽ができあがってくるんですよ。それは確かに僕の考える音楽には近いかもしれませんが、僕もこの業界で長くやっていますので、思ったとおりのものができあがってくるだけではつまらない。作曲家さんの自由な発想にゆだねたほうが面白いものができると思ったこともあって、NARASAKIさんには漢字一文字のメニューをお渡しして、音楽をお願いしました。

――新十郎のテーマにフラメンコギターを使うというのだけは、三間さんのリクエストだったそうですね。

そうです。まだアフレコも始まる前で、絵も見ていない段階でどんな音楽がいいのかなぁと考えていた時に、たまたまテレビで『太郎と敏子』という岡本太郎さんのドキュメンタリー番組を見たんですよ。そのBGMがフラメンコギターだったんですが、それが本当にカッコよくて。岡本さんがずっと絵を描いている後ろで、フラメンコギターが流れ続けている。まったく違和感がなくて、すごいなと。翌日に再放送があると知って録画して監督にも観てもらったら、「これいいねぇ！」と言ってもらえて。それでフラメンコギターを入れることになったんです。

――そのほかの音楽はNARASAKIさんにお任せで。

基本的にお任せです。何でもありですよという話は、最初の打ち合せのときに彼にも言いました。ただ、因果は化け物なので、生楽器をつけると和風な妖怪みたいになってしまうかなという危惧はあって、打ち込み系も使って欲しいという話はした

のかな。打ち合せ自体は10分くらいで終わっちゃいましたよ（笑）

――NARASAKIさんは、コジマさんが作った「瓢」がどうなるのかなと心配されていたようです。

「瓢」って、飄々としているという意味でとらえるなら、新十郎にも因果にも当てはまる文字なんですよね。でも、できあがってきた「瓢」はかなりコミカルだったので、最初聞いた時に、因果の子どもっぽい部分をとらえたのかなと感じました。さすがに本編には使えなかったので、公式HPの予告に使わせていただきました。

――『NO.6』ではステム録音（ドラムやベース、弦楽器、管楽器をパートごとにバラバラのデータでもらい、組み合わせて使う録音方式）を使われていましたが、『UN-GO』でも使っているのでしょうか。

使いました。だから今回も事前にNARASAKIさんに、「音楽をすごくいじっちゃいますけどいいですか。ストリングスに違う曲のリズムを入れたりしますけど……」と事前に許可をいただきました。元々監督とNARASAKIさんとの付き合いが長くて信頼関係もあったので、即OKをいただきまして。かなり楽曲同士を重ねて作りました。ステムに関しては、監督がすごくいい感じで受け取ってくれるんですよ。人間って褒められたら何歳になっても頑張ろうって思うじゃないですか（笑）。それが監督の僕を操る術なのかもしれませんが、まんまとのせられて突っ走っちゃいましたね。

とは言いつつ、やはり音楽を相当いじるわけですから、打ち上げてNARASAKIさんに会って、「面白かったです」って言ってもらうまでは、ドキドキものでした。

――サウンドトラックの中に入っていない曲があるなぁと感じるのはステム録音のせいなんですね（笑）。

そうです（笑）。サウンドトラックに入っている曲でも、本編で使うときには一部の楽器を抜いていたりするので、オンエアされたバージョンは映像と一緒でないと聴けません。僕は最近のパッケージ商品というのは、全部を与えすぎてしまって、逆に売れなくなっている気がするんです。でも、ステムを使えば、サウンドトラックとは違った音を、ドラマと一緒に楽しんでもらえる。そうすることでBlu-rayやDVDも購入してもらいつつ、サウンドトラックも聴いて、2倍楽しんでもらえたらいいのかなぁと思っています。

緊張感を持続するゲストキャスティング

――キャストの話に戻りますが、演技指導で印象に残っていることはありますか？

そうですね……。勝地さんの舞台は僕も観に行ったんですが、相当声を張っていたので、声がつぶれる可能性があるなと感じまして。舞台が終わった後のアフレコでまったく違う声になっちゃうと困るので、勝地さんには「もし第1話のアフレコのときに声をつぶしていたら、最終回まで毎週声をつぶしてきてね」とお願いしました。彼は負けず嫌いですから、「絶対つぶしません」って言ってきましたけどね（笑）。

豊崎さんの演技は、最初は女因果と少年因果をきっちりわけなければいけないという気持ちが強かったようで、無理して作っているように感じたんですね。彼女はもう大人ですから、女因果の持つような艶っぽい部分は声に出ている。性格的に男の子っぽいところもあると感じていたので、頑張って声を作らなくても大丈夫だと伝えました。

――推理サスペンスということで、キャスティングで苦労されたことはありますか？

犯人役とその周囲を誰で固めるかはいつも悩みましたね。声を聞いた瞬間に、こいつが犯人だろうとバレてはいけませんから、視聴者をミスリードするような、偽の犯人役を入れなければならない。普通、犯人役って有名な方がやることが多いでしょう？　でも、それはしたくなかった。第5話の爾郎役を古谷徹さんにお願いしたのは、視聴者の皆さんに爾郎が犯人だと思わせるためだったんですよ。

――犯人役以外のゲストキャストも、中堅やベテランの方が多数いらっしゃいました。

あまり若手ばかりで揃えると、現場に緊張感がなくなってしまうんですよ。特に声優の現場経験が少ない勝地さんには、常に緊張感を持っていて欲しかった。彼が聞いたことのあるような、中堅やベテランが入ると、「あの人と共演できるのか！」と気合いが入ると思って、そういう効果を狙ってキャスティングした方もいます。

別天王とのエピソードは一段落しましたが、探偵・結城新十郎の物語はまだ終わりません

―一方、長田安役の安野さんをはじめ、若手の役者さんもいて。

安野さんとは2012年に『NO.6』でも一緒に仕事をしたんですが、そのときに面白い芝居をする子だなぁと思っていて、監督に提案しました。監督も彼女の芝居を聴いて「いいね！」って言ってくれたんですが、その直後に「歌はどうなの？」って。『NO.6』で歌うのは聴いていたんですが、慌ててマネージャーに歌を送って欲しいと頼みました（笑）。

若手をキャスティングするのは、音響監督としての僕の役目だとも思っているんですよ。監督はじめ、今回『UN-GO』で関わったスタッフが次の作品でキャスティングを考える時に、今回仕事をした子たちを少しでも思い出してもらいたい。彼らが新しい作品に触れるきっかけの布石を作れたらいいなと思っています。

―Blu-ray&DVDの初回限定特典のドラマCDは、同じ作品だとは思えないくらいにはっちゃけていますね（笑）。

あれはひどいですよね（笑）。元々會川さんはいろんなことを一度に考えられる方なんだなぁと思ってはいましたが、まさかあんな、シリアスとは真逆なストーリーになるとは思いませんでした。一度、會川さんの頭の中をのぞいてみたいですね。

おそらく會川さんは、本編がシリアスで謎だらけの作品ということで、みんなが何かを押し殺した状態で芝居をしているのをわかっているんです。それを、ドラマCDでは取っ払うから好きにやりなさいと爆発させているんですよ。制限が外れたおかげで、役者さんもドラマCDではっちゃけて、本編とギャップのあるすごくいいものができあがっているんです。

―まさに抱腹絶倒でしたね。

ドラマCDは、ほとんど一発勝負で、笑って聞こえるところは役者さんも実際に笑っています（笑）。やっぱり、何回もテストをすると演技が固まってきて面白くなくなっちゃいますから、こういう勢いのあるものは勢いで録らないと。ドラマCDのアフレコは、本編がすべて終わった後だったので、僕らスタッフも役者をいじりたくなるし、開放感もあったのかみんなテンションが高かったですね。悪ノリしまくりで、スタッフも役者もバラエティー番組の本番みたいなテンションになっていて面白かったです。

―他に何か印象的な出来事はありましたか？

そうですね。本来であれば、キャラの関係性もあって、主人公の勝地さんに豊崎さんが頼るような形になるはずなんですよ。ところが豊崎さんは途中から、勝地さんはやんちゃで頼れないと言うことに気付いたらしく（笑）、いつの間にか彼女がお姉ちゃんみたいになっていたのが微笑ましかったですね。

―最後にファンにメッセージをお願いします。

この作品は、試行錯誤の中でいろんな伏線が張ってあるので、何回も繰り返し見ると、気付かなかったことに気付けるかもしれません。ぜひBlu-rayやDVDで繰り返し観ていただきたい。

『UN-GO』は世界観も人間関係も深く掘り下げて作られた作品なので、今後みんなで語りあえる場を作っていけたらとも思っています。別天王のエピソードは一段落しましたが、探偵・結城新十郎の物語はまだ終わりません。まだまだ盛り上げていきたいので、どうぞよろしくお願いします。

（2012年3月7日・テクノサウンドにて収録）

PROFILE

みま・まさふみ／1962年生まれ。東京都出身。OVA『マドンナ炎のティーチャー』で音響監督デビュー。現在はテクノサウンド代表。主な担当作品は、『機動戦士ガンダム00』、『マクロスF』、『ギルティクラウン』、『NO.6』、『アクエリオンEVOL』、『黒子のバスケ』など。

【結城新十郎役】

勝地涼

Ryo Katsuji



（新十郎は）真実を暴く、正義感の強い熱い男というイメージになっていきました

—まず、「結城新十郎」というキャラクターの第一印象を教えてください。

クールで頭が良くて、感情を表に出さない大人のイメージでした。ただ、自らを「敗戦探偵」と認めてしまうようなところもあるので、物事をナナメから見ている印象が強かったです。

—アフレコを重ねていくうちに、キャラクターに対する印象は変化しましたか？

新十郎自身も、悩みながら探偵をやっていることがわかり、「なぜ自分は推理をしているのか」「探偵をしているのか」と、自分探しをしていて気持ちが揺れ動いているという、大人になりきれない人物という印象に変わりました。真実を暴かず、グレーな存在の海勝に対して、真実を暴く、正義感の強い熱い男というイメージになっていきました。

—声をあてられるうえで工夫されたことはありますか？

アフレコは自分一人での収録ではなく、ほかのキャストの皆さんと一緒に収録を行っていたのですが、初体験のことでしたので、戸惑うことも多かったです。そんな中でも、皆さんとの呼吸を大切に、芝居の掛け合いができるよう意識しました。皆さんとのコミュニケーションを大事にして、その場で生まれてくるものを出していければと思っていました。

—パートナーである因果を演じられた豊崎さんの印象を教えてください。

少年因果と女因果を瞬時に切り替えるところを目の当たりにして、プロの声優さんのすごさを感じました。回を重ねていくごとに、豊崎さんとも因果と新十郎の関係について意見交換をしながらアフレコに臨めたので、自分にとっては、とてもいい経験になりました。

—他のキャラクターや役者の皆さんについての印象は？

海勝役の三木さんには、たくさんのアドバイスをいただきました。三木さんの収録が終わっているにも関わらず、現場に残ってくださって、精神的にも、技術的にも自分を支え

ていただいたと思っています。

――『因果日記』やDVD&BD同梱のオーディオドラマでは、本編とはまた違った印象の新十郎を演じられていますね。

本編の内容が回を重ねていくごとに、重くなっていったので、『因果日記』やオーディオドラマは思いっきり楽しみながら、その場のテンションで演じていました。ただ、本来の新十郎のキャラは完璧に壊れてしまっていましたが……（笑）。

――主人公の新十郎は有能な探偵ですが、もし探偵になって一つだけ謎を解決できるとしたら、どんな謎を解決したいですか？

新十郎と違って、自分は謎は謎のままのほうがいいこともあると思うタイプなので、解きたい謎はないです。

――アフレコ中の裏話や面白かった出来事、印象に残っていることはありますか？

アフレコ収録後、よくスタッフとキャストで食事会を行っていました。作品について話したり、声優の仕事について自分が質問したり、逆に俳優の仕事について質問されたり。時には内容のない話でバカ笑いしたり、とてもコミュニケーションが取れていたチームだと思います。自分のアフレコ台本に、勝手に落書きをされていて、自分が他の皆さんの台本に落書きを仕返すというクダラナイ遊びが流行ってました。

――最終回まで終わっての感想を教えてください。

声優としての不甲斐なさ、力不足を毎回感じてはいましたが、最終回を迎えられて、とてもホッとしたのを覚えています。新十郎というキャラクター、『UN-GO』という作品、その世界観がとても好きになったので、ぜひ同じメンバーで続編をやってみたいです。

――続編があるとしたら、どんなエピソードを観てみたいですか？

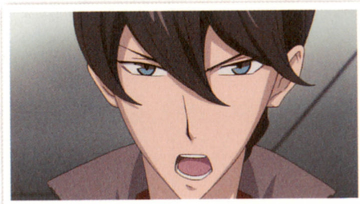
『因果論』では、新十郎と因果の出会いが描かれていたので、ほかのキャラクターの過去のエピソードなどを観てみたいです。

――最後に、『UN-GO』のファンへメッセージを！

声優ではない自分が主人公の声を担当するということにプレッシャーはありましたが、ファンの皆様が最後まで温かく見守ってくれたことにとても感謝しています。新十郎としてこの作品に関われたことは、自分にとって素晴らしい経験となりました。この『UN-GO』という作品が、自分自身も大好きなので、皆様の心に残るものになってくれれば、嬉しいです。

（2012年3月21日、コメント収録）







PROFILE

かつぢ・りょう／1986年8月20日生まれ。東京都出身。フォスタープラス所属。アニメの主な出演作品は、『銀色の髪のアギト』（アギト役）、『劇場版 機動戦士ガンダム00 -Awakening of the Trailblazer-』（テカルト・シャーマン役）など。俳優としてはドラマや映画、舞台で活躍中。

【因果役】

豊崎愛生

Aki Toyosaki





姿は違えど気持ちの部分で、因果というキャラクターとして一本芯を通せるようにすることが大切だと思って演じていました

——まず、「因果」というキャラクターの第一印象を教えてください。

パンダの毛皮をかぶった大蛇、です。少年のときは可愛らしさや無邪気さを魅力としてしっかり出せるように心がけました。ただ、無邪気であることは時には怖さを感じる部分でもあると思ったので、因果の人を食ったような飄々としたところや、子どもの姿だから許されることを自分でもわかっているような黒さも、ミステリアスに混ぜられるように気を付けました。

女性の姿の時は、妖艶で不気味、相手に圧をかけるような空気を出せるようチャレンジさせていただきました。実際、女性の姿の因果が現れるときに背景のトーンが落ちたり、じっとりとした空気感が演出でもあったので、ぬるっとどこからともなく登場し、ターゲットにからみつくようなシーンでは、蛇ににらまれた蛙、のような構図を作っていけるよう心がけました。

——少年因果と女因果はまったく印象の違うキャラクターですが、演じわけで工夫されたことはありますか？

大人の因果の時、姿は大人で女性ですが、あくまで中身は少年の時の延長線上のまま演じられるように意識をしていました。声色が大人になったり、態度の出し方に大物感を乗せたりということはありましたが、別人にするというよりも、姿は違えど気持ちの部分で、因果というキャラクターとして一本芯を通せるようにすることが大切だと思っていました。

——アフレコを重ねていくうちに、キャラクターに対する印象は変化しましたか？

はじめのうちは、新十郎にまとわりつくペットのように、可愛らしく演じられたらいいなと思っていましたが、風守や別天王というキャラクターが登場するにあたり、新十郎の

パートナーである部分をよりしっかり表現できたらいいなぁと。そういう意味では、新十郎と出会ってからまだ多くの時間を過ごしていない『因果論』の因果とアニメ本編の因果は、少し違って演じているところはありました。

――パートナーキャラクターである新十郎を演じられた勝地さんの印象を教えてください。

第一印象はクールな新十郎。アフレコ後は明るい新十郎。役やアフレコに対してストイックで熱い反面、休憩中にはみんなを笑わせてくれる明るいムードメーカーでした。

――他のキャラクターや役者の皆さんについての印象は？

毎回ゲストでいらっしゃる役者の皆様のお芝居に刺激をいただいていました。大先輩たちと同じマイク前に立ち、たくさんのことを学ばせていただきました。レギュラーメンバーの皆様にもたくさんお世話になり、とても集中力の高まるお芝居をさせていただけた、幸せな現場だったなぁと思います。アニメ本編ではシリアスなシーンが多くても、アフレコ現場自体はとてもなごやかでした。

――『因果日記』やDVD&BD同梱のオーディオドラマでは、因果の印象も大きく違いますよね。

楽しかったですね（笑）。本編がシリアスな分、みんなで遊べたような気がします。『因果日記』のSDキャラになった因果と新十郎がかわいくて仕方がないです。

――主人公の新十郎は有能な探偵ですが、もし探偵になって一つだけ謎を解決できるとしたら、どんな謎を解決したいですか？

ルパ○三世のような楽しい怪盗を相手にドタバタしながら推理したいです～。

――アフレコ中の裏話や面白かった出来事、印象に残っていることがあれば教えてください。

差し入れにいただいたおやつが、毎回おいしかったこと！　ただ、おせんべいやおまんじゅう、石焼き芋など、毎回お口の中の水分をかっさらっていくタイプのおやつが人気で、みんなでお口がもさもさになっていました。

――最終回まで終わっての感想を教えてください。

また因果に会いたいです。私の中の新しい扉を開いてくれた因果と作品に、感謝の気持ちでいっぱいです。







――続編があるとしたら、どんなエピソードを観てみたいですか？

また相変わらずの二人組で事件を解決していって欲しいです。悲しくも人間がいる限り事件が続いていくのが『UN-GO』の世界観なので、きっと忙しく探偵事務所をやっているような気がします。

――最後に、『UN-GO』のファンへメッセージを！

『UN-GO』を観てくださった皆様、本当にありがとうございました。観てくださった方の心をちくちくっと刺しつつも、あたたかい気持ちになっていただける作品になっていれば嬉しいです。何度観てもその時その時で発見や思うことがある不思議な引力のある作品だと思うので、ぜひ何度も観て、これからも楽しんでください！

（2012年3月12日、コメント収録）

PROFILE

とよさき・あき／1986年10月28日生まれ。徳島県出身。ミュージッククレイン所属。主な出演作品は、『けいおん！』シリーズ（平沢唯役）、『アクセル・ワールド』（チユリ役）、『夏色キセキ』（環凛子役）、『めだかボックス』（黒神めだか役）など。

【海勝麟六役】

三木眞一郎

Shinichiro Miki

――まず、「海勝麟六」というキャラクターの第一印象を教えてください。

常に飄々として見え、本音を見せない人。というか、それすらも感じさせない人。

――アフレコを重ねていくうちに、キャラクターに対する印象は変化しましたか？

特に変化はありません。

――声をあてられるうえで、何か工夫されたことはありますか？

ありません。

――主人公の新十郎は有能な探偵ですが、もし探偵になって一つだけ謎を解決できるとしたら、どんな謎を解決したいですか？

考えているうちに、探偵と学者の違いが解らなくなってきました。

――アフレコ中の裏話や面白かった出来事、印象に残っていることはありますか？

多すぎて、ここでは無理です。

――最終回まで終わっての感想を教えてください。

ホッとしませんでした。

――もし続編があるとしたら、どんなエピソードを観てみたいですか？

それは内緒です。

――最後に、『UN-GO』のファンへメッセージを！

皆さまに喜んでいただければシアワセであります。

（2012年3月21日、コメント収録）

PROFILE

みき・しんいちろう／3月18日生まれ。東京都出身。81プロデュース所属。主な出演作品は、『ポケットモンスター』シリーズ（コジロウ役）、『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST』（ロイ・マスタング役）、『薄桜鬼』シリーズ（土方歳三役）など。

（麟六は）常に飄々として見え、本音を見せない人









【風守役】

松本まりか

Marika Matsumoto



――まず、「風守」というキャラクターの第一印象を教えてください。

少女姿の時はあどけなさと、どこか冷たミステリアスな雰囲気がとても魅力的でした。世の中を見透かしてる感じで。顔がとても好きです。ぬいぐるみ姿の時は、くたっとしたボディと丸みを帯びたボディがたまりません。おしりをフリフリしていたときは、かじりつきたくなりました(笑)。

――アフレコを重ねていくうちに、キャラクターに対する印象は変化しましたか？

回を重ねるごとに、私の想像を越える大胆な行動に出る風守に、遊び心とキュートさが増しました。

――声をあてられるうえで、何か工夫されたことはありますか？

少女風守では一貫して感情を表に出さないようにしていましたが、ぬいぐるみ風守では少し表現を豊かにできるので、面白い反面、さじ加減が難しかったです。

――主人公の新十郎は有能な探偵ですが、もし探偵になって一つだけ謎を解決できるとしたら、どんな謎を解決したいですか？

自分の死後も子孫は生きてるし、地球はたぶん回っていて、たとえもし地球がなくなっても星は沢山あるし宇宙は存在してる。宇宙人もいるかもしれない。じゃあ、仮に、宇宙がなくなったら、何があるんだろう。その後は私の想像の許容範囲を越えているので何も思い浮かばないの！　不思議すぎる！　知りたい!!

――アフレコ中の裏話や面白かった出来事、印象に残っていることはありますか？

いつも待ち時間に自分の台本に風守の似顔絵を書くのが密かな楽しみでした。毎週風守がかわいく、ちょっと違う私の風守が、豊崎愛生ちゃんのアドバイスもあって本物に近づいていくのがとても嬉しかった。それに、ゲジゲジ眉毛やヒゲを一瞬の隙にラクガキする勝地くんの神業は、毎週の恒例だった気がします。

――最終回まで終わっての感想を教えてください。

今のこの社会をすごく映し出していた作品だったと思います。作品を観ることで、この今の日本の現実を見ているようでした。その中で、自分のキャラクターは現実と空想をつなぐ重要な存在で、こんなに魅力的なキャラクターを演じられてとても嬉しく思います。同時に、もっともっとこのキャラクターたちで面白いことがどんどんふくらむ作品だと思うので、続編を期待しています。

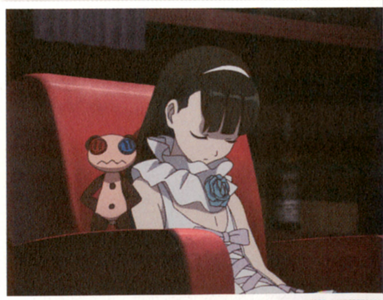
――もし続編があるとしたら、どんなエピソードを観てみたいですか？

さらにちょっと大胆な風守が観てみたい！　恋もしてほしいかな。

――最後に、『UN-GO』のファンへメッセージを！

多くの方に風守のことを好きだと言ってもらえて、私にとってそんなファンの皆さんの存在は、とても心強いものです。感謝です。私も『UN-GO』の、そして風守ファンの一人として、続編を期待しています。『UN-GO』はまだまだ始まったばかりです★

（2012年3月21日、コメント収録）



PROFILE ■

まつもと・まりか／1984年9月12日生まれ。東京都出身。grick所属。アニメの主な出演作品は、『蒼穹のファフナー』（遠見真矢役）、『シュガシュガルーン』（ショコラ役）など。女優、ナレーターとしても活躍している。

ミステリアスな雰囲気が魅力的でした

【海勝梨江役】

山本希望

Nozomi Yamamoto

できるだけ等身大の自分で演じさせていただきました



――まず、「海勝梨江」というキャラクターの第一印象を教えてください。

豪華なドレスを着ているなぁ。これ私服なのかな？　きっと育ちがよく、しっかりしたお嬢様なんだろうな。私とかけ離れすぎている……う～ん、どうしよう……。

――アフレコを重ねていくうちに、キャラクターに対する印象は変化しましたか？

第1話のアフレコでガラッと変わりました。私の中で「しっかりしたお嬢様」という梨江のイメージが「育ちの良い女の子」になり、そこからだんだんと身近に感じられるようになりました。

――声をあてられるうえで、何か工夫されたことはありますか？

梨江とはそんなに年が離れているわけではないので、できるだけ等身大の自分で演じさせていただきました。

――主人公の新十郎は有能な探偵ですが、もし探偵になって一つだけ謎を解決できるとしたら、どんな謎を解決したいですか？

依頼を受けて、行方不明になってしまった犬や猫を探してみたいです。

――アフレコ中の裏話や面白かった出来事、印象に残っていることはありますか？

勝地さんがよく、台本に面白い落書きをしていました（笑）。あ！　あと勝地さんと入野さんが「ハッピーターン」を食べてハッピーなターンをしていました（笑）。

――最終回まで終わっての感想を教えてください。

とっても寂しいです。毎週のように収録をして、放送もリアルタイムで観て、さらに録画したのを観て……。そんな日々が終わってしまったのは、やっぱり寂しいです。だから今は、Ｂｌｕ－ｒａｙを観て寂しさを解消しています（笑）。

――もし続編があるとしたら、どんなエピソードを観てみたいですか？

梨江が身代金目当てで誘拐されてしまい、新十郎とお父様でタッグを組み助け出す……そんなお話を観てみたいです。

――最後に、『ＵＮ－ＧＯ』のファンへメッセージを！

1クールはとっても短かったですが、私にとってたくさんの刺激をくれた『ＵＮ－ＧＯ』は宝物です。だから私の中では、今でもキラキラしていて、終わった感じがしてません！　きっと皆さんもそうだと思います。「愛」ですね。『ＵＮ－ＧＯ』を愛してくださってありがとうございます♥

（２０１２年3月13日、コメント収録）



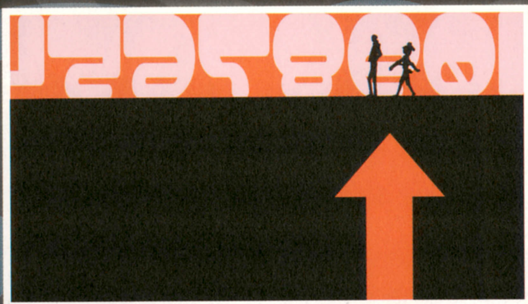
PROFILE

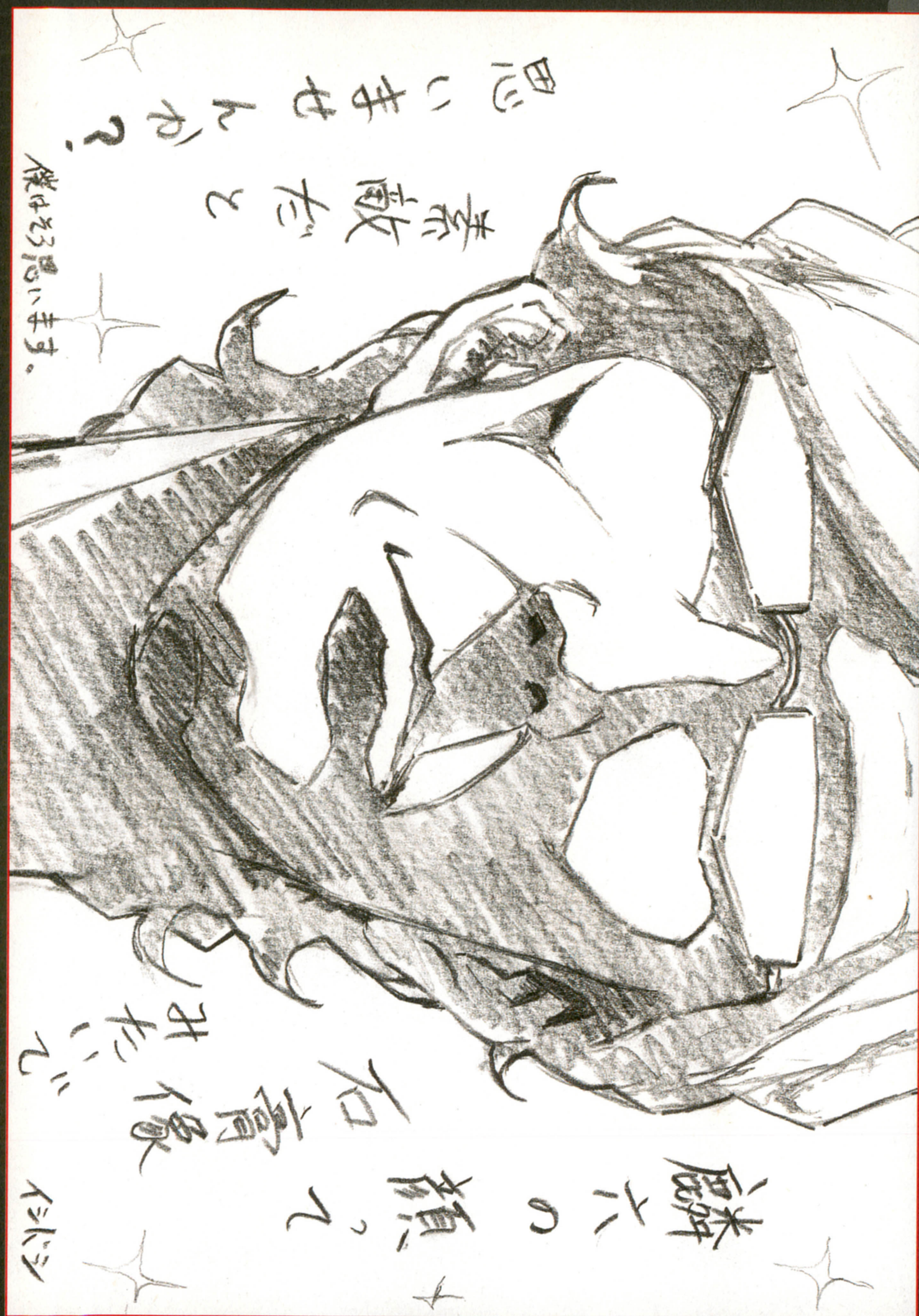
やまもと・のぞみ／8月9日生まれ。青森県出身。VIMS所属。主な出演作品は、『僕は友達が少ない』（楠幸村役）、『つり球』（えり香役）、OVA『Holy Knight』（阪本晶役）、ゲーム『ぎゃる☆がん』（兎野葵役）ほか。

UN-GO（アンゴ）

ILLUSTRATION MESSAGE

イラストメッセージ



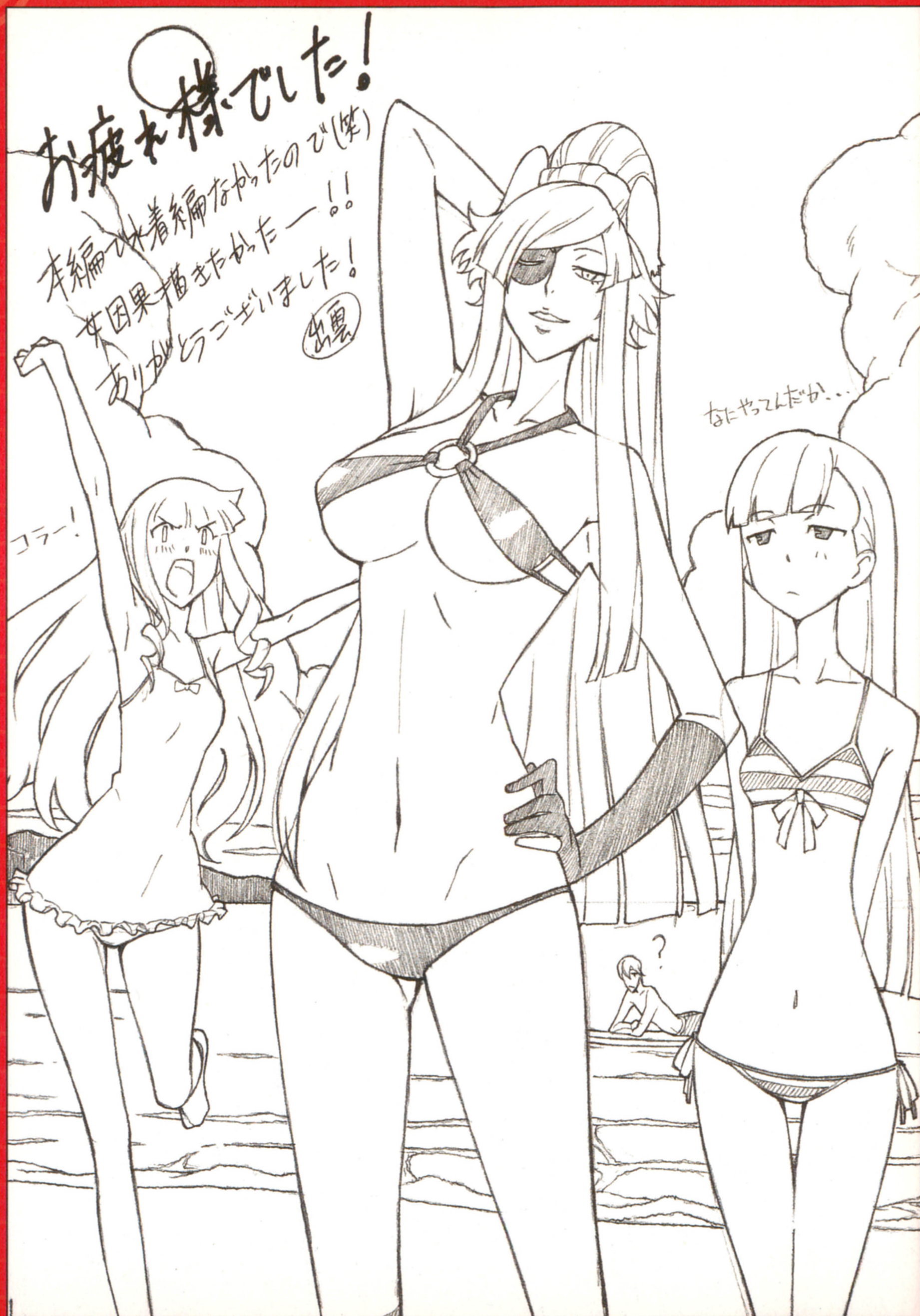


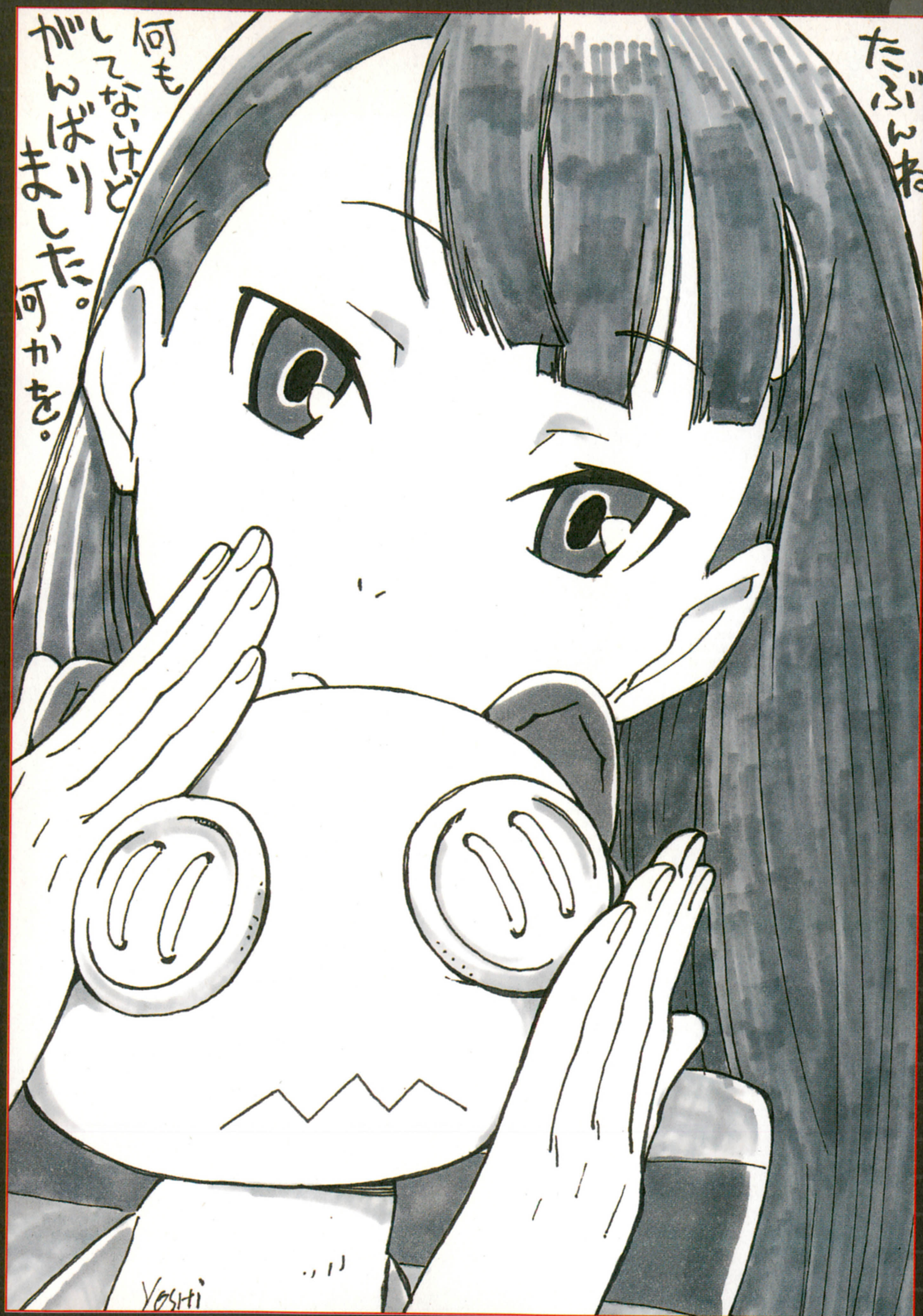
石橋翔祐

いしばし・しょうすけ／アニメーター。OP、第1話、第5話、第6話、第11話などの原画を担当。主な参加作品は、『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST』『鋼の錬金術師　嘆きの丘の聖なる星』『STAR DRIVER 輝きのタクト』（原画）など。

出雲誉明

いずも・たかあき/アニメーター。OP原画や、第6話、第11話の作画監督、原画などを担当。主な参加作品は、『鋼の錬金術師 嘆きの丘の聖なる星』『亡念のザムド』(原画)『STAR DRIVER 輝きのタクト』(作画監督補佐)など。





伊藤嘉之

いとう・よしゆき／アニメーター。episode:0 因果論、第5話の作画監督補佐などを担当。主な参加作品は、『劇場版 鋼の錬金術師 シャンバラを征く者』『ソウルイーター』『STAR DRIVER 輝きのタクト』（キャラクターデザイン、総作画監督）など。

稲留和美

いなどめ・かずみ／アニメーター。キャラクターデザイン及び総作画監督などを担当。主な参加作品は、『STAR DRIVER 輝きのタクト』（総作画監督補佐ほか）、『TRIGUN Badlands Rumble』（メイン作画監督）、『大江戸ロケット』（総作画監督）など。

HAHAHAHAHA

おっさんラヴ！
おっさんサイコー！

UN-GOはおっさんの
登場率がひじょーに高くて
おっさんスキーの自分には
大変おいしい作品でした。

風守に翻弄される
速水くんも
お気に入りです。

イナドメ





菅野宏紀

かんの・ひろき／アニメーター。第5話の作画監督などを担当。主な参加作品は、『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST』『ラーゼフォン』（キャラクターデザイン）、『ストレンヂア -無皇刃譚-』（作画監督協力）、『NO.6』（作画監督）など。

日下部智津子

くさかべ・ちづこ／アニメーター。第8話の作画監督、第11話の原画などを担当。主な参加作品は、『STAR DRIVER 輝きのタクト』『鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST』（原画）など。



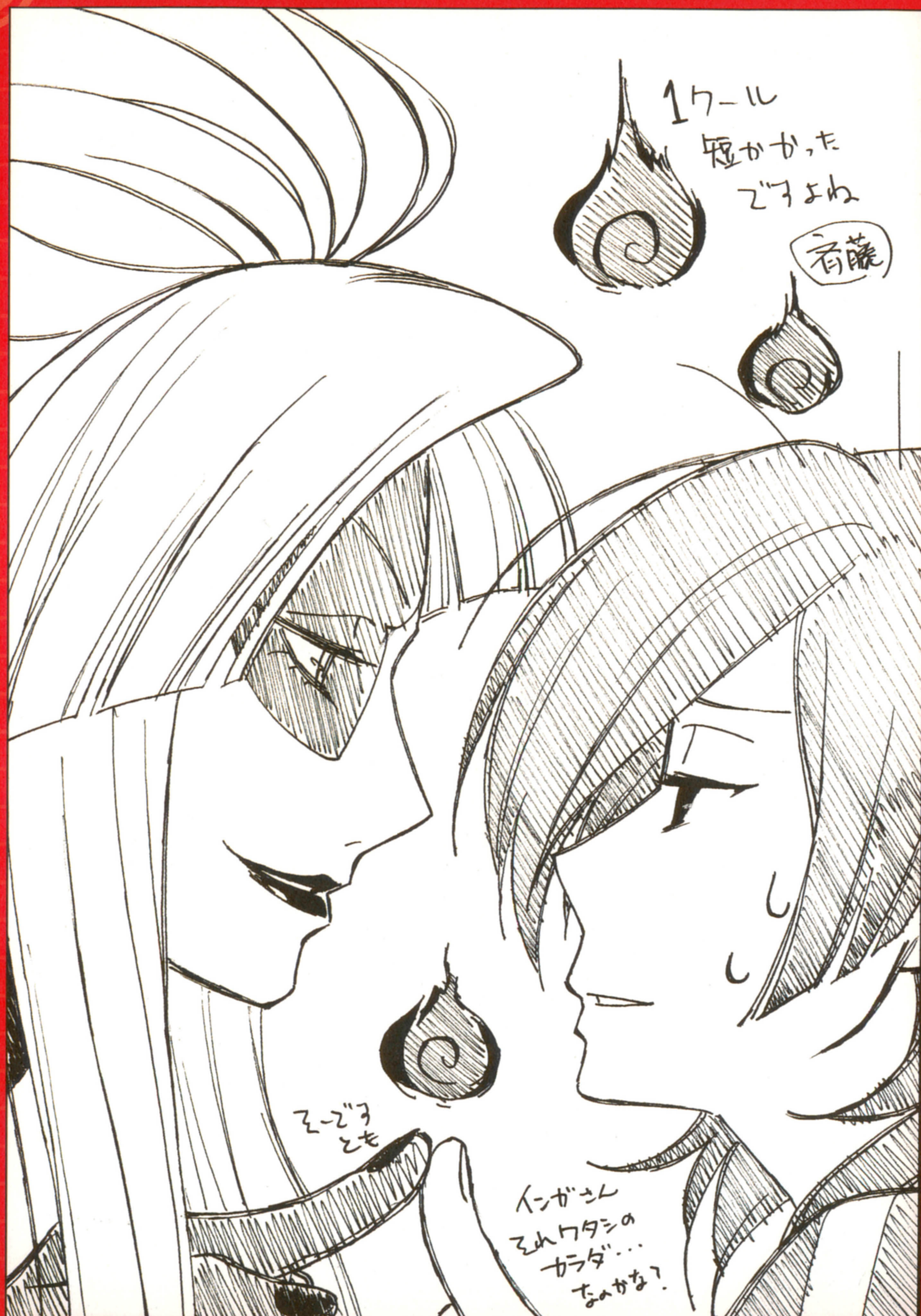


小森高博

こもり・たかひろ／アニメーター。OP、第6話の作画監督や、第11話の原画などを担当。主な参加作品は、『スクラップド・プリンセス』『機動天使エンジェリックレイヤー』『DARKER THAN BLACK-黒の契約者-』『DARKER THAN BLACK-流星の双子-』（キャラクターデザイン）など。

斉藤英子

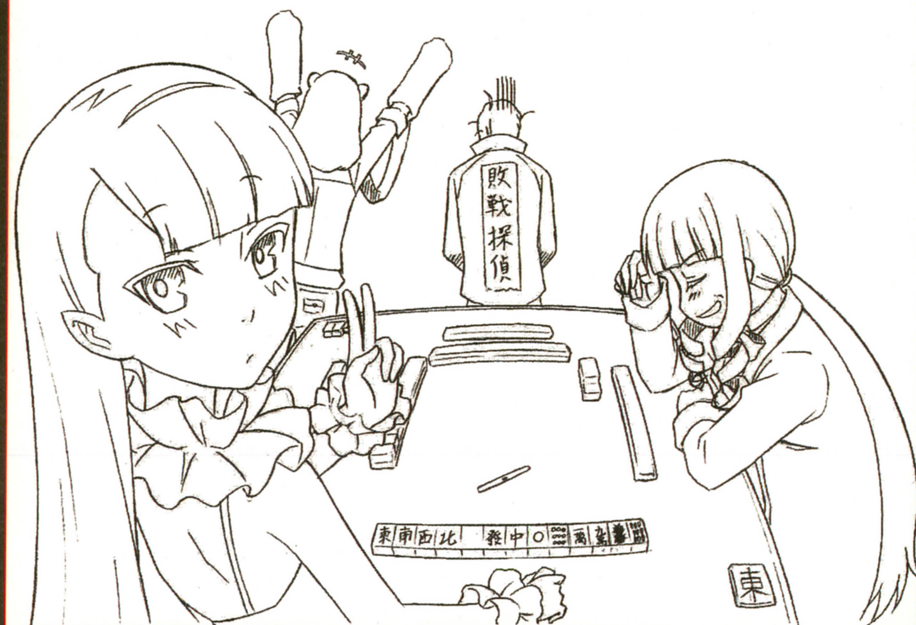
さいとう・えいこ／アニメーター。episode:0 因果論、第 10 話の作画監督や、第 3 話、第 10 話の原画などを担当。主な参加作品は、『STAR DRIVER 輝きのタクト』（作画監督・原画）『DARKER THAN BLACK- 流星の双子 -』（作画監督・原画）など。



UN-GO FAN BOOK 発刊

おめでとうございます

…おっさんばっかり描いてた気がします(笑)



武本大介

たけもと・だいすけ／アニメーター。OP、第3話の原画、第5話、第10話の作画監督などを担当。主な参加作品は、『STAR DRIVR 輝きのタクト』（作画監督）『鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST』（原画）など。

玉置敬子

たまき・けいこ／アニメーター。因果日記（全話数）、第５話、第６話の原画など。主な参加作品は、『鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST』『鋼の錬金術師　嘆きの丘の聖なる星』『STAR DRIVER 輝きのタクト』（原画）など。





村井孝司

むらい・こうじ／アニメーター。episode:0 因果論、第10話の作画監督、第１話、第11話の作画監督協力などを担当。主な参加作品は、『ソウル・イーター』『STAR DRIVER 輝きのタクト』『鋼の錬金術師』（作画監督・原画）など。

矢崎優子

やさき・ゆうこ／アニメーター。キャラクターデザイン及び総作画監督などを担当。主な参加作品は、『鋼の錬金術師』（原画）、『交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい』（作画監督・デザインワークス）など。





やぐちひろこ

やぐち・ひろこ／アニメーター。キャラクターデザイン及び総作画監督などを担当。主な参加作品は、『STAR DRIVER 輝きのタクト』『ソウルイーター』『電脳コイル』『神霊狩／GHOST HOUND』『亡念のザムド』（原画）など。

『UN-GO episode:0 因果論』舞台挨拶レポート



▲TV版と劇場版との違いについてなど、トーク内容は深いものになった

新十郎と因果の前日譚を描く特別編

フジテレビ〝ノイタミナ〟にて放送された『UN-GO』。その前日譚となるオリジナルストーリー『UN-GO episode:0 因果論』が、11月19日よりTOHOシネマズにて2週間限定でレイトショー上映された。公開初日には、主要キャストやスタッフらによる舞台挨拶が都内の劇場にて行われた。

「『因果論』はTVアニメを4話まで録った後に収録しました。新十郎がどういう人間かをわかってから収録に臨んだので、それ以降は演じやすかったですね。新十郎が意外とピュアで驚きました。今後も皆さんで『UN-GO』という作品を愛して育てていって欲しいです」（結城新十郎役／勝地涼）

「新十郎と因果の出会いを知ったり、演じていて『なるほど』がたくさんあった作品でした。煮えたぎる魂（ソウル）をマイクにぶつけました！　ファンの方への感謝の気持ちを声に変えてこれからも頑張っていきたいと思います」（因果役／豊崎愛生）

「『因果論』の最後の方で梨江は新十郎を初めて知って、TV1話での出会いのシーンにつながります。『因果論』を観て、新たな発見をしてください」（海勝梨江役／山本希望）

「TVシリーズの放送中に劇場公開があるというのはスゴいことですよね。そういった作品に関われてとてもうれしいです。麟六がいい人なのか悪い人なのか？　いいことと悪いことは表裏一体！　麟六は麟六です！」（海勝麟六役／三木眞一郎）

「TV放送中に劇場版公開という、今までにない経験をさせていただきました。TVアニメの方も応援よろしくお願いします」（水島精二監督）

「実は今日の舞台挨拶の前、渋谷の劇場に客として観に行ってきました（笑）。それぐらい愛情に溢れている作品です。DVD特典のドラマCDはツッコみどころ満載ですので楽しみにしていてください！」（ストーリー・脚本／會川昇）

『UN-GO episode:0 因果論』Blu-ray&DVDは、2012年4月27日、フジテレビ・東宝より発売予定。Blu-ray5985円、DVD4935円（各税込）だ。

（月刊アニメディア・2012年1月号収録記事を再録）

GOODS CATALOG

『UN-GO』に関連するグッズは数多く発売されている。ここではその全貌を紹介する。

※価格はすべて税込です。※パッケージ写真はすべてDVDのものです。

第1巻

2012年1月27日発売／DVD:4,935円、Blu-ray:5,985円／第1～2話収録／発売元：フジテレビ・東宝、販売元：東宝
【特典】描きおろしイラストジャケット、因果日記(第1回、第2回)、ノンテロップOP・ED、人物相関図(静止画)、虎山泉レポート(静止画)、次回予告(2～3話) 【初回限定版特典】pako描きおろしイラストケース(會川昇書きおろし短編小説「風守博士1」掲載) 【あらすじ】「風守博士1」探偵・結城新十郎とその助手である因果と共棲することになった風守は、彼らの謎が解けないことに思い悩む。

特典CD：長田安(声／安野希世乃)が歌う「ブルーライト・ヨコハマ」アカペラフルコーラスVer.、會川昇書きおろしオーディオ・ドラマ第1章「海勝館の秘密」【出演】海勝家メイド長(声／折笠富美子)、海勝麟六(声／三木眞一郎)、因果(声／豊崎愛生)、海勝梨江(声／山本希望) 【あらすじ】因果が海勝家にメイドとして潜入！ しかし、海勝家には専属メイド協会があった。そこで海勝家のメイドに求められる厳しい作法をメイド長が直伝！





第2巻

2012年2月24日発売／DVD:5,985円、Blu-ray:7,035円／第3～5話収録／発売元：フジテレビ・東宝、販売元：東宝
【特典】描きおろしイラストジャケット、因果日記(第3回、第4回)、第1話先行試写会舞台挨拶映像、人物相関図(静止画)、虎山泉レポート(静止画)、次回予告(4～6話) 【初回限定版特典】pako描きおろしイラストケース(會川昇書きおろし短編小説「風守博士2」掲載) 【あらすじ】「風守博士2」時に少年、時に女性である因果の隠された部分は、果たして男女のどちらの特徴を有すのか。風守はとある質問をぶつけて、その謎を解き明かそうとするのだが……。

特典CD：會川昇書きおろしオーディオ・ドラマ第2章「不連続正解事件」
【出演】海勝家メイド長(声／折笠富美子)、虎山泉(声／本田貴子)、速水星玄(声／入野自由)、海勝梨江(声／山本希望) 【あらすじ】麟六が風邪をひいてしまったある日、突如優勝者は麟六の看病ができる権利が得られるクイズ大会が開催される。普段はクールな"あの人"が俄然張りきって……!?

第3巻

2012年3月23日発売／DVD:5,985円、Blu-ray:7,035円／第6～8話収録／発売元：フジテレビ・東宝、販売元：東宝
【特典】描きおろしイラストジャケット、因果日記(第5回、第6回)、勝地涼インタビュー、豊崎愛生インタビュー、人物相関図(静止画)、虎山泉レポート(静止画)、次回予告(7～9話) 【初回限定版特典】高河ゆん描きおろしイラストケース(會川昇書きおろし短編小説「風守博士3」掲載) 【あらすじ】「風守博士3」因果の顔の黒く大きな斑が気になる風守。ある日の夜中にその"化粧"をぬぐい去ろうとしたところを因果に気づかれ、その斑がなぜできたのかを聞く。それは美談に思われたが……。

特典CD：會川昇書きおろしオーディオ・ドラマ第3章「私はなんか抱きしめていたい」【出演】結城新十郎(声／勝地涼)、因果(声／豊崎愛生)、風守(声／松本まりか) 【あらすじ】夜明けのファミレスでだらだらととりとめのない話をしていた因果と新十郎。ところがなぜか、少年因果と女因果のあり得ない対決が!? さらに、少年のボディに入った風守まで初登場し……。





第4巻

2012年4月20日発売／DVD:5,985円、Blu-ray:7,035円／第9～11話収録／発売元：フジテレビ・東宝、販売元：東宝
【特典】描きおろしイラストジャケット、因果日記(第7回、第8回)、PV映像集、人物相関図(静止画)、安吾捕物帖からUN-GOへ～坂口安吾ゆかりの地を訪ねて、虎山泉レポート(静止画)、次回予告(10～11話) 【初回限定版特典】高河ゆん描きおろしイラストケース(會川昇書きおろし短編小説「風守博士4」掲載) 【あらすじ】「風守博士4」新十郎と因果の秘密に迫ろうとするも、手がかりさえつかめない風守。そんな風守は、「ミダマ」という言葉から驚愕の真実に近づき……!?

特典CD：會川昇書きおろしオーディオ・ドラマ第4章「桜の森の満開のホニャララの、のが多い」【出演】結城新十郎(声／勝地涼)、虎山泉(声／本田貴子)、速水星玄(声／入野自由)、海勝麟六(声／三木眞一郎) 【あらすじ】海勝麟六が、いきなり映画制作に目覚めた。麟六の無茶振りに翻弄される新十郎たち。麟六には映画を撮る真の目的があるようで……。

UN-GO episode:0 因果論

2012年4月20日発売／DVD:4,935円、Blu-ray:5,985円／発売元：フジテレビ・東宝、販売元：東宝
【特典】初日舞台挨拶映像、UN-GOオールナイト！トークショー映像、倉田由子(声／戸松遥)が歌う「少年期」フルコーラスVer.、因果論スペシャルPV「少年期」篇、水島監督・會川昇オーディオコメンタリー、因果論特報、因果日記(第9回、第10回) 【初回限定版特典】pako描きおろしイラストケース(會川昇書きおろし短編小説「風守博士5」掲載) 【あらすじ】「風守博士5」「ミダマ」のことが気になる風守は、それが何かを女性姿の因果に問う。その結果、自分には「ミダマ」を視ることも感じることもできないと知った風守。そんな風守の身に異変が……？



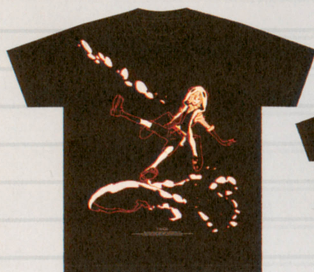
風守ぬいぐるみ
発売中／
2,000円／高さ20cm／
sunset creative



グラフィグ094 因果
2012年5月下旬発売予定／630円／高さ約110cm（組立後）／パンダキャップ取り外し可能／コスパ
●イラスト：きだゆー
コンセプトデザイン：Nasos（NC帝國）









Tシャツ 因果
発売中／3,150円／サイズ：S/M/L／sunset creative



携帯ストラップ 因果
2012年4月発売予定／1,260円／sunset creative

携帯ストラップ 新十郎
2012年4月発売予定／1,260円／sunset creative





Tシャツ 敗戦探偵
発売中／3,150円／サイズ：S/M/L／sunset creative



携帯ストラップ 別天王
2012年4月発売予定／1,260円／sunset creative

携帯ストラップ 風守
2012年4月発売予定／1,260円／sunset creative





Tシャツ 風守
発売中／3,150円／サイズ：S/M/L／sunset creative



新十郎のポロシャツ
発売中／13,650円／フリーサイズ／sunset creative



因果モバイルポーチ
発売中／1,260円／縦100×横60mm／コスパ



iPhoneケース
「新十郎＆因果」因果論
発売中／2,625円
／対応機種：iPhone4/4S
／sunset creative



iPhoneケース
「新十郎＆因果」B
発売中／2,625円
／対応機種：iPhone4/4S
／sunset creative



iPhoneケース
「新十郎＆因果」A
発売中／2,625円
／対応機種：iPhone4/4S
／sunset creative



高河さん描きおろし
Tシャツ（因果）
発売中／3,150円／サイズ：
S/M/L ／sunset creative



pakoさん描きおろし
Tシャツ（因果）
発売中／3,150円／サイズ：
S/M/L ／sunset creative



マグカップA
発売中／1,575円
／口径80mm
／sunset creative



トートバッグ「風守」
発売中／2,625円
／高さ370×幅360mm
／sunset creative



トートバッグ「因果」
発売中／2,625円
／高さ370×幅360mm
／sunset creative



トートバッグ「UN-GO」
発売中／2,625円
／高さ370×幅360mm
／sunset creative



※ウイッグはセットに含まれません。

因果のパンダキャップ
発売中／5,000円／フリーサイズ、
全長133cm、頭周り76cm
／sunset creative



マグカップB
発売中／1,575円
／口径80mm
／sunset creative



ドレスステッカー２
発売中／420円
／50×83mm／マイム・
コーポレーション



ドレスステッカー１
発売中／420円
／50×83mm／マイム・
コーポレーション



アクリルキーホルダー
チェーン12
発売中／400円／48×23mm
／マイム・コーポレーション



アクリルキーホルダー
チェーン1
発売中／400円／48×23mm
／マイム・コーポレーション



木札ストラップ1
発売中／300円
／50×16mm／マイム・
コーポレーション



定規1
発売中／420円
／15cm定規／マイム・
コーポレーション





クリアファイル
セットA
発売中／787円
／A4 2枚セット
／sunset creative





ポストカードセットA
発売中／945円／ポストカード6枚セット、
オリジナルスリーブ台紙／sunset creative



木札ストラップ2
発売中／300円
／50×16mm／マイム・
コーポレーション



定規2
発売中／420円
／15cm定規／マイム・
コーポレーション





クリアファイル
セットB
発売中／787円
／A4 2枚セット
／sunset creative





ポストカードセットB
発売中／945円／ポストカード6枚セット、
オリジナルスリーブ台紙／sunset creative

※価格はすべて税込です。商品によっては入手困難なものもございます。
※各種グッズはノイタミナショップ（http://www.noitamina-shop.com/）ほかで取り扱っています


UN-GO
アンゴ
POCKY

UN-GO（アンゴ） OFFICIAL LOG BOOK

オフィシャル ログブック

2012年5月8日　第1刷発行

発行人／脇谷典利
編集人／中路靖

発行所／株式会社 学研パブリッシング
〒141-8412　東京都品川区西五反田2-11-8

発売元／株式会社 学研マーケティング
〒141-8415　東京都品川区西五反田2-11-8

印刷所／共同印刷株式会社

編集・執筆／井上ゆかり
藤津亮太
野下奈生（アイプランニング）
野口智弘

カバー・本文デザイン／坂井ひろ美（CUiR WORKS）
小西美穂（CUiR WORKS）

カバーイラスト／原画　矢崎優子
仕上げ　中山しほ子

協力／株式会社東宝
株式会社ボンズ
株式会社フジテレビジョン
株式会社キューンレコード
株式会社フォスター
株式会社ミュージックレイン
株式会社ヴィムス
株式会社81プロデュース
Grick株式会社

お問い合わせ
この本に関するお問い合わせは、次のところにお願いします。
●編集内容については☎03-6431-1401（編集部直通）
●在庫・不良品（乱丁、落丁）については☎03-6431-1201（販売部直通）
●学研商品に関するお問い合わせは☎03-6431-1002（学研お客様センター）
●文書の場合は
〒141-8418　東京都品川区西五反田2-11-8
学研お客様センター「『UN-GO』オフィシャル ログブック」係

☆当社の個人情報保護については当社のホームページ
http://gakken-publishing.co.jp/privacypolicy/　をご覧ください。

●本書は製版フィルムを使用しないCTP方式で印刷しました。
●本書記事の無断転載、複製、複写（コピー）、翻訳を禁じます。
●乱丁・落丁はお取り替えいたします。

©Gakken Publishing2012 Printed in Japan

本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。
複写（コピー）をご希望の場合は、下記までご連絡ください。
日本複製権センター☎03-3401-2382
Ⓡ<日本複製権センター委託出版物>



9784054053304



1920076014000

ISBN978-4-05-405330-4

C0076 ¥1400E

1340533000

定価：本体1,400円
※税が別に加算されます。

UN-GO アンゴ

OFFICIAL LOG BOOK
オフィシャル ログブック





新十郎、麟六、そして因果。
彼らが得たモノとは――

坂口安吾を原案としたアニメ『UN-GO』。
"ノイタミナ"ほかで放送された本作のスタッフ、キャストインタビューと、
作画陣によるイラストメッセージ、そして資料を記録する、公式ログブック。

Gakken

UN-GO
アンゴ
OFFICIAL LOG BOOK
オフィシャル ログブック

